Komoda & Amiga plus - magazyn użytkowników komputerów Commodore

K&A plus #4

Zima / Wiosna 2016

Edycja polska



ZASADY DEMOSCENY
RETRO NOSTALGIA

SLAVIA 2
KUNG-FU MANIACS TRILOGY
25 LAT LEMMINGÓW

WYWIADY:
JAMMER

TANKS FURRY: KOYOT1222 & JUEN

JAN LOREK

Czwóreczka się kłania

Wstępniak

O kurczę! (jak często mawiał nasz przyjaciel Ramos), ale ten czas leci. Przecież jeszcze nie tak dawno świętowaliśmy wydanie pierwszego numeru K&A plus, a tymczasem mamy dla Was gotową „czwóreczkę"! Zapewne zdążyliście już zauważyć na okładce, że najważniejszym artykułem tego numeru jest opis gry Slavia 2. Autor programu, czyli nasz redakcyjny kolega Minimoog, włożył naprawdę sporo pracy, aby druga część była jeszcze lepsza, tak więc z ogromną przyjemnością informujemy Was, że plik z grą Slavia 2 został dołączony do czwartego numeru na coverdisk'u. Dla przypomnienia dodamy tylko, że pierwsza część Slavii ukazała się również w postaci coverdisk'u w dziewiątym numerze nieistniejącego już magazynu Komoda.

Kolejnym „smaczkiem" w tym numerze jest wywiad z członkami grupy Project R3D: Pawłem Nowakiem (Juen) i Krzysztofem Matysem (Koyot1222), twórcami świeżutkiej, amigowej gry pod tytułem Tanks Furry. Dowiecie się z niego jak powstała grupa, skąd czerpała inspiracje i jakie mają plany na przyszłość. Ten niezwykle interesujący wywiad przygotował dla Was redaktor Tomxx.

Wracając do wcześniej wspomnianej okładki, to warto dodać, że zaprzyjaźniony z redakcją Jan Lorek (autor rubryki Johnny przedstawia) oznajmił, iż w swoich zbiorach posiada rysunek Mieszka I. Wszystko fajnie się złożyło, gdyż właśnie taki potrzebowaliśmy do stworzenia okładki czwartego numeru.

Chcielibyśmy jeszcze poruszyć jeden temat, a w zasadzie zapytać Was o zdanie. Jakiś czas temu zastanawialiśmy się nad nową rubryką, która byłaby tworzona przez czytelników. Mamy tutaj na myśli coś w rodzaju listy najlepszych gier na poszczególne platformy, czyli: Amiga, C64, C16/116/Plus 4, VIC-20. Do zrealizowania takiego planu potrzebne będą Wasze głosy. Zanim jednak zaczniemy cokolwiek działać w tym kierunku, chcielibyśmy dowiedzieć się, czy chcecie się w to zaangażować i poznać Wasze zdanie na ten temat. Prosilibyśmy o wysłanie maila lub pozostawienie posta na: team@ka-plus.pl albo K&A Plus – Facebook, w którym napiszecie czy jesteście zainteresowani współtworzeniem takiej rubryki?

Ogólnie to cieszymy się bardzo, że z numeru na numer przybywa nam czytelników, o czym świadczy rosnący kontakt z redakcją. My czerpiemy radość z tworzenia pisma, a Wy z jego czytania i tak powinno być. Zapraszamy więc do wnikliwej lektury, gdyż jak zwykle przygotowaliśmy dla Was dużo ciekawego materiału.

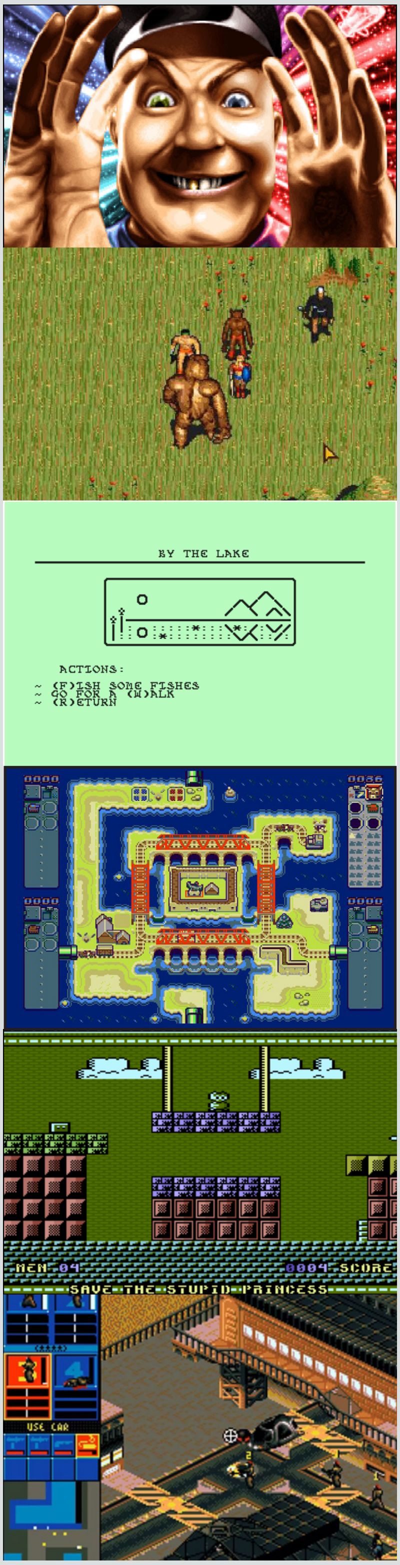
Komek & redakcja

Jeśli jesteś z językiem angielskim za pan brat, a pisanie lub tłumaczenie tekstów sprawia Ci przyjemność, to zapraszamy do współpracy z nami. Poszukujemy osób, które pomogą nam w tłumaczeniu tekstów do angielskiej wersji „K&A plus".

Kontakt: team@ka-plus.pl albo K&A Plus-Facebook. Liczy się każda pomoc! Zapraszamy.

SPIS TREŚCI

zima/wiosna **2016**



COMMODORE

▪Plus/4 ▪VIC20 ▪C16 ▪C64 ▪C128

AMIGA

▪M68k ▪AOS 4.x ▪Aros ▪MOS

RÓŻNE

COVERDISK



Komoda & Amiga plus
Magazyn użytkowników komputerów firmy Commodore

Redaktor naczelny: Komek
Redaktorzy: Ramos, noctropolis, Bobikowoz, Tomxx, Minimoog, MrMat, Don Rafito, c00k, JargoV, GeoAnas, Neurocide, Atreus, Petrichor, Uka

WWW: http://ka-plus.pl **E-Mail:** team@ka-plus.pl

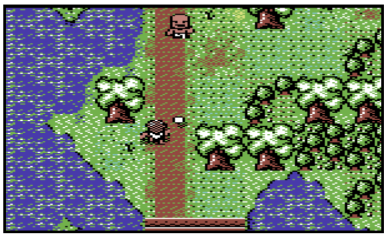
Oprawa graficzna, skład i łamanie: Tomxx, MrMat
Rysunki: Johnny
Projekt i wykonanie okładki: Ruben Messeguer
Korekta: Komek, Minimoog, noctropolis, Tomxx, MrMat
Tłumaczenie tekstów: Slayerpl, Bobikowoz, Tomxx, Karo, Petrichor, Michał Sroka, Tomasz Kubisztal, MA, Arteus, GeoAnas
Współpraca: Paweł Król, Agat, Michał Sroka, Górka, Hery, Jacoz

Fresh News

C64

JANI

Oliver Orosz, 2016



Nowy rok rozpoczynamy od gierki stworzonej w programie S.E.U.C.K. przez węgierskiego grafika Oliviera Orosza. Moje pierwsze skojarzenie po uruchomieniu JANI padło na NES'ową wersję gry The Legend of Zelda. Bardzo dobra grafika, całkiem niezła grywalność oraz umiarkowany poziom trudności sprawiają, że obok JANI nie przejdziesz obojętnie. Moim zdaniem, to jedna z lepszych SEUCK'owych produkcji, jakie ostatnio powstały.

■ **Komek**

C64

JANI 2

Oliver Orosz, 2016



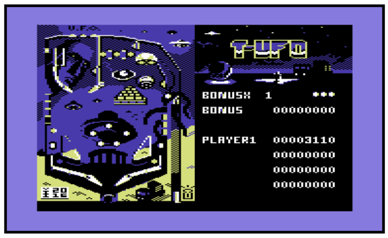
No proszę! Jeszcze nawet nie zdążyliśmy wydać czwartego numeru „K&A plus", a Oliver już stworzył drugą część gry JANI. Wspaniała grafika, całkowicie przejmuje inicjatywę, grywalność tak samo dobra, jak w pierwszej części. Produkcja ta w stu procentach pokazuje, że SEUCK'owe gry mogą być naprawdę ciekawe, zresztą więcej na ten temat dowiecie się w dalszej części tego numeru.

■ **Komek**

C64

PETACO'5

Errazking, 2016



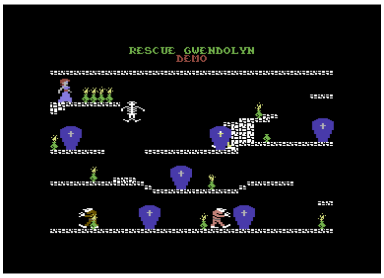
Przyznaję, że nie jestem jakimś szczególnym fanem Pinballi, ale od czasu do czasu lubię sobie pograć w tego typu gry. Do tego gatunku zalicza się Petaco'5, która oferuje nam całkiem niezła zabawę i to nie tylko dla wielbicieli odbijania „kulek". Graficznie bez większych fajerwerków, ale jest ok. Muzycznie - na bogato! Siedem wspaniałych utworów Richarda Bylissa. Podsumowując, jest to pozycja godna uwagi.

■ **Komek**

C64

LITTLE KNIGHT ARTHUR

PasiHytönen, 1986



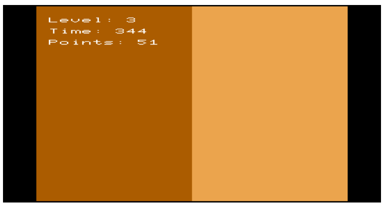
Rok produkcji zapisany powyżej jest jak najbardziej poprawny - gra „Mały Rycerz Artur” powstała 30 lat temu. Jej autor dopiero w tym roku zdecydował się ją udostępnić szerszej publiczności. Jak na swój wiek, gra byłaby całkiem niezła, gdyby nie zbyt wysoki poziom trudności. Prosta oraz czytelna grafika, a jednocześnie radosna i wesoła, sprawia, że pomimo ciągłych porażek, gracz ma nieodpartą chęć podjęcia kolejnej próby zmierzenia się z tym poziomem. Kolejne zmyślne pułapki oraz denerwujący przeciwnicy próbują Cię zniechęcić, ale Ty się tak łatwo nie poddasz!

■ **bobikowoz**

VIC20

ColorRun RETRO

tokra, 2016



ColorRun Retro to przeglądarkowa gra zręcznościowa. Właśnie powstała jej konwersja na platformę VIC-20. Zasady są bardzo proste. Ekran podzielony jest na dwie części, a każda z nich ma inny odcień koloru (jasny lub ciemny). Za pomocą joy’a lub klawiatury (prawo-lewo) należy wskazać jaśniejszy kolor, wówczas zmieni się plansza. I tak w kółko. Czynność tę należy wykonywać jak najszybciej, gdyż ma to ogromny wpływ na ilość punktów oraz status, który otrzymasz po upływie wyznaczonego czasu. I pamiętaj, wystrzegaj się ciemnych odcieni!

■ **Komek**

C64

ROCK MAZE: RESET EDITION

Reset Magazine Staff, 2016



Wiem, że gra Boulder Dash to niekwestionowany hit lat 80-tych. Są też tacy, którzy po dziś dzień grają w nią z wielką przyjemnością. Jeśli chodzi o mnie, to była mi obojętna. Czasem lubiłem sobie poganiać za diamentami i nic poza tym. Rock Maze to gra w stylu Bulder Dash, którą stworzono już jakiś czas temu, a obecnie powstała jej specjalna, nowa wersja dla Magazynu „Reset” pod tytułem Rock Maze: Reset Edition. Całkiem fajna grafika, proste efekty dźwiękowe i mnóstwo diamentów do zebrania. Warto odświeżyć sobie klimat lat 80-tych.

■ **Komek**

C64

THE CATACOMBS OF CHERUBIM

Laxity, 2015



Gdy zobaczyłem screen z tej gry stwierdziłem, że muszę sprawdzić jak to działa. Widząc postać oraz przeszkadzajki w skali mikro, założyłem, że labirynt będzie ogromny, w sam raz na kilka godzin zwiedzania i poszukiwania skarbów. Niestety, sterowanie w grze ostudziło mój zapał do eksploracji katakumb. Postać skacze tylko wtedy, gdy poruszamy się w bok, a każdy większy upadek oznacza zgon. Może warto byłoby dać grze drugą szansę, ze względu na atrakcyjną, moim zdaniem, oprawę graficzną, jednak moją przyjemność z rozgrywki skutecznie odebrało nietypowe sterowanie.

■ **bobikowoz**

C16, C116, Plus/4, C64

HUGOHUNT

Angelsoft, 2016



Uwaga! Mamy coś dobrego dla fanów gier typu Maze i w dodatku aż na cztery commodorowskie platformy (C16, 116, Plus/4, 64).

Oryginalny program pod tytułem Hugojagd XE pochodzi z 1985 roku, a stworzył go Stefan Dorndorf na Atari XE. Obecnie dzięki Angelsoft mogą w nią zagrać użytkownicy Commodorków. W grze sterujemy uśmiechniętą buźką. Coś a'la Pac- Man. Poruszając się po labiryncie należy zjadać kółeczka i zbierać przedmioty w odpowiedniej kolejności, aby dostać się do wyjścia. Ogólnie niezła zabawa. Polecam.

■ **Komek**

C64

CIVILIZATIONS

Fabian Hertel, w produkcji



Jeśli tęsknicie za czasem, który spędziliście dobrze bawiąc się z jajogłowym bohaterem Dizzy i przypadkiem szukacie tytułu, który Wam te miłe chwile przypomni, to koniecznie zerknijcie na grę „Dylan the Spaceman and the Smelly Aliens from Mars". Na razie dostępne jest tylko grywalne demo, ale gra zapowiada się całkiem zacnie. Podobnie jak w grach z jajem, w „Dylan the Spaceman" przechodzimy z planszy do planszy, zbierając przedmioty i pomagając napotkanym postaciom w ich problemach, by tym samym ułatwić sobie życie, a w ostatecznym rozrachunku uratować planetę Ziemię przed najeźdźcami z Marsa. Tak, wiem...znów najeźdźcy z Marsa.

■ **Tomxx**

C64

SPACEMAN SPLORF: PLANET OF DOOM

Pond/SDW Developments, 2016



Jeżeli nie macie jeszcze dość klonów Flappy Bird to czytajcie dalej. Jeżeli jednak macie, to... i tak czytajcie, bo ten jest wyjątkowo udany. Tym razem rzecz dzieje się w kosmosie, a my wcielamy się w pracującego dla pewnej korporacji astro-inżyniera. Ciekawostką jest dość rozbudowana fabuła towarzysząca, jak na produkcję tego typu (gra zaczyna się od naprawdę fajnego, obrazkowego intro), której może nie będę tutaj przytaczał. Bardzo duże wrażenie robi oprawa audiowizualna gry. Użyte barwy kompozycji tła, świetnie ze sobą kontrastują, a smaczku dodaje głębia przesuwających się z różną prędkością gwiazd. Przed rozpoczęciem zabawy można też wybrać jedną z ośmiu melodii i każda z nich stoi na wysokim poziomie, choć różnią się one klimatem, więc każdy znajdzie coś dla siebie. Kolejną alternatywą jest opcja włączenia SFX. Sterowanie postacią (oparte na samym fire, rzecz jasna) jest odpowiednio responsywne. Gra jest naprawdę świetna, zbiera zresztą entuzjastyczne opinie na swój temat. Ja ze swej strony także zdecydowanie polecam.

■ **noctropolis**

C64

HESSIAN

CovertBitops, 2016



Tutaj, proszę Państwa, zapowiada się naprawdę hitowa produkcja. Hessian to gra zręcznościowo-przygodowa autorstwa LasseÖörni'ego (Cadaver), który ma na koncie m.in. dobrze (chyba) znaną czteroczęściową serię gier Metal Warrior. Hessian z tej serii co nieco nawet czerpie, ale pod względem konstrukcji zabawy jest o wiele bardziej skomplikowany. Wcielamy się w rolę Kim, pracownicy ochrony nocnej zmiany, w kompleksie naukowym pewnej grupy badawczej, podczas której to wydarzyło się coś naprawdę zaskakującego i strasznego, także z nią samą... W samej grze będziemy zarówno strzelać (z coraz to lepszych, odnajdywanych broni), przeszukiwać różne skrytki i zdobywać potrzebne przedmioty, zyskiwać dostęp do nowych, początkowo niedostępnych obszarów, rozmawiać z ludźmi i korzystać z komputerów. Mamy przy tym do czynienia z ładną grafiką, dobrą (i wszechstronną) animacją głównej bohaterki i świetną, klimatyczną muzyką. Czy gra ma jakieś minusy? W zasadzie to tylko jeden: trochę skomplikowane sterowanie. W każdym razie, czuć, że jest to naprawdę duża i dopracowana

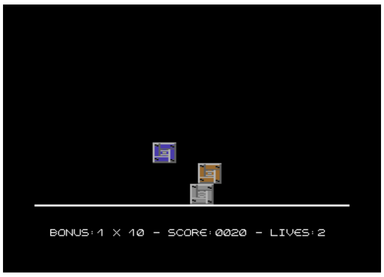
produkcja, jak za najlepszych czasów C64. Z pewnością kandydat do gry roku, czy ktoś może mu jeszcze w ogóle zagrozić w tej kategorii?

■ **noctropolis**

C64

STACK (MY BITCH) UP

Delysid, 2016



Ostatnimi czasy powstało dużo zręcznościówek na C64. Wiadomo, jedne lepsze, drugie gorsze. Całkiem niedawno, bo pod koniec stycznia 2016 roku na niemieckim BCC Party została opublikowana bardzo fajna gra zręcznościowa pod tytułem Stack (My Bitch) Up. Zabawa polega na tym, aby układać nadlatujące z lewej strony skrzynie, które stawiamy jedną na drugą i tak dalej. Należy je układać starannie, chociaż malutkie nierówności są również akceptowane. Ogólnie to dobra zabawa w połączeniu z miłą i energiczną muzyczką.

■ **Komek**

Amiga

ZEROSPHERE

Code Red, 2015



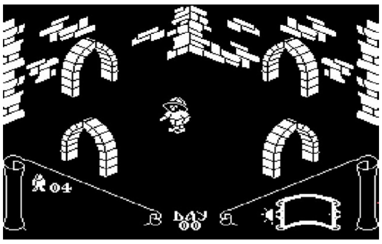
Schyłek 2015 roku przyniósł nam niezwykle interesującą grę platformową - Zerosphere, o której jest już głośno od początku 2016. Widać, że autorzy programu inspirowali się takimi wielkimi hitami jak: Super Frog, The Great Giana Sisters. Bohaterem gry jest żółty, okrągły stworek - Squinty, który został wciągnięty przez złego Odaka do wymiarowego transformatora (Dimensional Transformer), co spowodowało, że świat widziany przez Squintiego momentami staje się zniekształcony. Pomóż naszemu stworkowi pozbierać wszystkie diamenty znajdujące się w okolicy i pokonać złego Odaka.

■ **Komek**

Amiga OS3.1

KNIGHT LORE

Ultimate Play the Game, 1984/2016



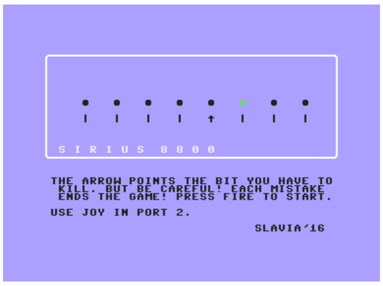
Pewnie większość z Was pamięta dobrze grę Knight Lore, wydaną w 1984 roku przez Ultimate Play the Game na, między innymi, komputery Spectrum i Amstrad.
W grze wcielamy się w rycerza, który został ugryziony przez wilka. Naszym zadaniem jest odnalezienie lekarstwa na naszą klątwę, mamy na to tylko 40 dni. Grę widzimy w rzucie izometrycznym. W ciągu dnia przemierzamy komnaty jako człowiek, by w nocy zamienić się w wilkołaka.
Jeśli miło wspominacie ten tytuł, to teraz możecie wrócić do niego dzięki portowi, który właśnie pojawił się na „przyjaciółkach". Jeśli chodzi o samą konwersję jest to bardzo prosty port.
Niestety, nie ma w nim dźwięku i muzyki, a grafika jest taka, jaką pamiętamy z 8-bitowych maszyn. Twórca tego portu nie ma jeszcze zbyt dużego doświadczenia w tego typu sprawach, ale planuje on rozwijać dalej ten projekt i pracować nad usprawnieniami. Jednym z priorytetów jest poprawa grafiki, jak tylko kod źródłowy zostanie udostępniony publicznie - ma to nastąpić w przeciągu kilku następnych tygodni.
Port dostępny jest do pobrania pod poniższym linkiem: http://retroports.blogspot.co.uk/p/blog-page.html

■ **Petrichor**

C64

KILL THE BIT

Slavia, 2016



W tym roku, jeśli liczyć od Tennis for two, gra komputerowa jako pomysł kończy 64 lata (ładna liczba nie?). Ktokolwiek sięgnął w historię gier głębiej, niż VIC-20, nie poczuje się zaskoczony nazwą Altair 8800. Tak, już wtedy, w latach 70. istniały gry i jej przykładem jest prosty programik Kill The Bit właśnie dla Altaira. Slavia postanowiła tytuł ten przenieść na C64, dostępna jest do pobrania pod linkiem: http://csdb.dk/release/?id=146382

■ **Minimoog**

FELIETON

Czy nostalgia w kierunku starych gier to tylko tęsknota za czasami młodości?

Felieton: noctropolis

Przy okazji dyskusji na różnorakie tematy bardzo często da się usłyszeć, że kiedyś było lepiej, bądź też kiedyś coś było lepsze. Stwierdzenia takie dotyczą praktycznie wszystkiego, od kwestii poważniejszych, klasyfikowanych jako społeczno-polityczne, poprzez rzeczy związane z codziennym życiem, jego wygodą i jakością, aż po bardziej błahe, lecz wciąż w jakiś sposób istotne i najczęściej łączone z szeroko pojętą kulturą: muzyką, filmem, prasą i w końcu właśnie grami. Z drugiej strony, prawie zawsze można od razu trafić na kontrargument wskazujący, iż to nie kiedyś coś było lepsze, co po prostu kojarzy się niektórym z czasami młodości. A że młodość zazwyczaj jest czasem stosunkowo pozytywnym, beztroskim i radosnym – to i towarzyszące jej wtedy, a wspominane dziś często kwestie i rzeczy, łączą się właśnie równie pozytywnie we wspólnej ocenie.

CZY Z GRAMI JEST ZATEM TAK SAMO?

Powyższy mechanizm ma swoje odzwierciedlenie także naturalnie przy dyskusjach związanych z szeroko pojętą kwestią elektronicznej rozrywki. Sympatyk retro najczęściej atakuje aktualne produkcje growe za ich wtórność, powtarzalność i brak klimatu. Sympatyk nowości z kolei kontruje go, nazywając czasy zamierzchłe gier audiowizualną prehistorią. Gdy ten pierwszy wylicza dalej swe argumenty na potwierdzenie tezy, iż gry kiedyś były po prostu lepsze, bardziej wartościowe i bardziej „godne" zapisania się w naszych wspomnieniach, drugi przeprowadza atak ostateczny, mający udowodnić, że ocena taka to jedynie efekt powiązania ich z faktem beztroskiej młodości. A ile w tym prawdy? Ciężko jest jednoznacznie odpowiedzieć na takie pytanie, tym bardziej z marszu.

Pomyślałem więc, że postaram się sam sobie odpowiedzieć na pytanie: czy moja nostalgia do starych gier jest tylko tęsknotą za czasami mojego dzieciństwa? Czy to, że o nich pamiętam na co dzień, regularnie wspominam, świetnie się bawię wciąż w nie grając, to tylko sentymenty? Czy pogląd, że pewne z nich są genialne, ponadczasowe i niesamowicie grywalne to tylko kwestia tego, że z takimi samymi odczuciami zagrywałem się w nie za młodu? Mówiąc ogólnie: czy zawarty we wstępie mechanizm łączenia naszych młodych lat z ówczesnymi doświadczeniami ma stuprocentowe odniesienie do starych gier i naszego obecnego wychwalania ich zalet? Czy to naprawdę tylko żal za czymś minionym, co bezpowrotnie odeszło…?

CO MAJĄ Z TYM WSPÓLNEGO CANARINHOS?

Zacznę może trochę nietypowo, bo postaram się zastosować pewne porównanie do futbolu, jako jednego z moich zainteresowań; od dziecka interesuję się bowiem piłką nożną. Nie jestem może jakimś wielkim fanem, który z pamięci recytuje składy wszystkich czołowych drużyn, ale po prostu lubię sobie regularnie jakiś meczyk obejrzeć. Pierwszymi Mistrzostwami Świata (czyli czymś absolutnie najważniejszym dla każdego sympatyka futbolu), które w całości (i z zapartym tchem) obejrzałem, były te w 1994 roku w USA. Ówczesne piłkarskie gwiazdy, konkretne mecze, wyniki, czy nawet pojedyncze akcje i wydarzenia pamiętam, jakby miały miejsce niemalże wczoraj. Nieco mniej, lecz wciąż sporo informacji pozostało mi w głowie z odbywających się cztery lata później mistrzostw na terenie Francji. Ale już to, co było później, w roku 2002, 2006, 2010, czy nawet przed rokiem, jakoś tak „przeleciało" mi bez większego wpływu na przyszłość. Oczywiście, emocjonowałem się tym w momencie, gdy się rozgrywało, ale szybko uleciało z pamięci i zrobiło tam miejsce bieżącym wydarzeniom. Do czego zmierzam? Do tego, że dziś, po ponad 20 latach pamiętam z mundialu w USA z 1994 roku więcej, niż z ostatniego, oglądanego

zaledwie rok temu. Ówczesne pięć trafień Olega Salenko w jednym meczu, barwnego i szalonego meksykańskiego bramkarza Jorge Camposa, zabójczy brazylijski duet napastników Romario-Bebeto, czy przestrzelonego w finale karnego Roberto Baggio - to wspomnienia, które na stałe wyryły się w głowie 11-letniego dzieciaka, chłonącego wtedy wszystko jak gąbka i zaczarowanego przez piłkarski kunszt reprezentacji Brazylii. Czy znaczy to, że ówczesne piłkarskie gwiazdy były większe, padające bramki piękniejsze, towarzyszące wydarzenia bardziej spektakularne, a mecze nieporównywalnie mocniej ekscytujące? Szczerze mówiąc, nie sądzę. To raczej ja byłem nieporównywalnie mocniej podekscytowany siedząc przed telewizorem, po zakończonym meczu długo analizując jego przebieg, później spisując sobie w notatniku statystyki i relacje z tychże meczów okraszone barwnymi rysunkami, a na dokładkę, jakiś czas po tym próbując „odtwarzać" z kolegami na boisku niezapomniane akcje. Dziś za to, po obejrzanym w telewizji meczu, dość szybko wracam do innych spraw i temat jest zamknięty.

Choć postanowiłem odnieść się akurat do zainteresowania futbolem jako otwierającego porównania, to tak na dobrą sprawę, sytuację tę można odnieść praktycznie do wszystkiego. Podobnie jest bowiem na przykład z muzyką – choć pozostaję w dużej mierze wierny jednemu gatunkowi, to do słuchania płyt poznanych w szeroko pojętym okresie nastoletnim wracam dużo częściej niż obecnie skupiam się na poszukiwaniu nowości, które w dużej mierze wydają mi się raczej nieciekawe i wtórne. Inne dziedziny życia i zainteresowań podlegające temu wzorcowi można by przywoływać w nieskończoność, więc na tym pozwolę sobie tutaj poprzestać.

A WIĘC JEDNAK, MŁODOŚĆ MA TU ZNACZENIE...

Nie ma się zbytnio co oszukiwać – z grami sprawa wygląda w pewien sposób analogicznie. Kiedyś zasiadanie przed komputerem i odpalanie jednej z ulubionych gier było niemalże rytuałem. Jeszcze wcześniej podobnym rytuałem była chociażby wizyta w sklepie komputerowym, gdzie po długim wertowaniu katalogu „składanek", wybierało się tą najciekawszą. Wszystko wiązało się z taką pierwotną, dziecięcą fascynacją tym jakże tajemniczym, pociągającym i fantastycznym światem na ekranie telewizora, kreowanym przez cudowną, beżową skrzyneczkę w postaci C64. Wtedy sam fakt, że można kontrolować postać znajdującą się na ekranie był czymś niesamowitym, dziś z kolei zupełnie to już w naszych umysłach okrzepło i stało się normalnością. Kiedyś, wiele z uwielbianych gier było też jakąś wyjątkową „bramą" do konkretnego ówczesnego zainteresowania, pewnym łącznikiem z tą tematyką. Przykładowo, przechodziłem jako dziecko okres fascynacji motocyklami – potrafiłem bez końca grać w Enduro Racer i bez cienia zniechęcenia powtarzać w kółko tą samą trasę. Byłem na tyle kiepski, że rzadko udawało mi się dojść nawet do drugiej, ale sama możliwość sterowania motocyklem i przyjemność z tego płynąca była kosmosem. Po obejrzeniu kilku filmów karate i nasłuchaniu się od brata opowieści o Bruce Lee zaczęły



imponować mi z kolei wschodnie sztuki walki – odpalałem więc International Karate czy Thai Boxing i byłem pod wielkim wrażeniem każdego możliwego do zadania przeciwnikowi ciosu (w tym pierwszym tytule garnitur ruchów był naprawdę imponujący, a w drugim widok powoli masakrowanej twarzy przeciwnika na zbliżeniu, był może mało wychowawczy, ale i ciekawy jednocześnie). Innym razem naoglądałem się znowu filmów akcji o twardych jak stal amerykańskich bohaterach – tutaj jak znalazł był dynamiczny Commando, lub ogrywany we dwójkę Fernandez Must Die (gdzie dodatkową atrakcją była możliwość przejażdżki gazikiem). Raz czy dwa znalazłem się w salonie gier – jego odpowiednikiem w domowym zaciszu natychmiast stał się Lazy Jones (i choć dziś wiem, że akcja tej gry toczy się w hotelu, to wtedy dałbym sobie głowę za to uciąć, że był to właśnie salon gier – i do dziś nie zapomnę też tej fascynacji faktem, jak to możliwe, że w jednej grze ukrytych może być tyle innych gier). Podobnych przykładów może być zresztą wiele. Każda taka gra pozostaje więc do dzisiaj czymś w rodzaju symbolu, łączy się z określonymi wspomnieniami, z dziecięcymi marzeniami i wyobrażeniami.

Spore znaczenie ma tu też fakt, że kiedyś będąc dzieckiem, gry chłonęło się także bardziej „rodzinnie”. Ja na przykład, bardzo często przesiadywałem przed komputerem właśnie ze starszym bratem (a wcześniej także z kuzynem, od którego to swoją drogą ów komputer potem nabyliśmy). Spora różnica wieku tworzyła pewien autorytet, a jednocześnie byłem też przy tym traktowany bardzo ciepło i opiekuńczo, co było dla mnie oczywiście bardzo ważne (w ogóle, bardzo miło wspominam tamte czasy, nie tylko w związku z grami). Wspólnie rozpracowywaliśmy gry (co trzeba w nich robić, a nie w każdej było to takie oczywiste), gdzie się dało to graliśmy we dwójkę razem (albo przeciw sobie, albo też kooperacyjnie, no albo po prostu na zmianę, zależnie od charakteru tytułu), a jednym z ulubionych zajęć było tzw. wspólne „opisywanie kaset”. Mieliśmy cały karton nagranych przez kogoś „składanek” z nieznaną grową zawartością i takie sprawdzanie po kolei listy tytułów, spisywanie ich nazwy wraz z jednostkami z licznika magnetofonu, a przy okazji trafianie na różne perełki, było zajęciem bardzo ekscytującym. Co ciekawe, nawet gdy czasem trochę pokłóciłem się z bratem (drobnych sprzeczek nie da się uniknąć nawet w najbardziej zgodnym rodzeństwie), to późniejsza propozycja wspólnej gry na komputerze miała często charakter „wyciągnięcia ręki na zgodę” i rozładowania negatywnych emocji. Taka właśnie - powiązana ze wszystkim powyższym - pozytywna, rodzinna atmosfera zawsze z kolei (już w dorosłym życiu) kojarzy mi się z czymś miłym i przyjemnym, do czego warto wracać myślami – co czynimy trochę pośrednio właśnie za sprawą pamiętanych z dzieciństwa gier.



Do opisanych wyżej kwestii typowo „rodzinnych" dochodzi też zresztą ogólne poczucie pewnej dziecięcej beztroski i szeroko pojętego życiowego bezpieczeństwa tamtych lat (z czym z kolei, w dzisiejszych, trudnych czasach naprawdę różnie bywa). Wtedy, tak naprawdę, większość z nas nie miała się raczej czym martwić, a największymi dziecięcymi problemami były sprawy z dzisiejszego punktu widzenia totalnie błahe. Najczęściej, po wyłączeniu komputera biegło się po prostu do innego, także przyjemnego i interesującego nas zajęcia. Dziś gry pełnią raczej rolę pewnej odskoczni i wręcz ucieczki (przynajmniej dla mnie) od dużo trudniejszej rzeczywistości i praktycznie zaraz po wyłączeniu komputera czy tam konsoli, w głowie na powrót budzą się „demony", czyli wszelkie codzienne problemy i kłopoty oplatają ponownie swoimi mackami. Po raz kolejny nie ma się co dziwić, że ta cała „otoczka" towarzysząca dziecięcym przygodom i zmaganiom z joystickiem w dłoni nierozerwanie wiąże się właśnie z dzisiejszym sentymentem do przeszłości.

Na sam koniec tej podróży w dziecięce lata pozwolę sobie jeszcze na taki mały dodatek, wykraczający poza świat 8/16 bitów. Gdy po latach użytkowania C64 zobaczyłem co potrafi Amiga, mało nie spadłem z krzesła. I chociaż w amigowe gry zdążyłem się co prawda troszkę nagrać u kolegów (szczególnie fascynowały mnie *Mortal Kombat I/II, Franko i Litil Divil*), to ostatecznie zamiast Amigi pojawił się jednak w moim domu komputer PC. I być może wielu osobom się teraz narażę, wygłaszając tą dość kontrowersyjną tezę, ale dla mnie te wczesne PC-ty także miały duszę (mówiąc wczesne, mam na myśli chociażby mojego pierwszego 486DX2-66). Każdy ma oczywiście prawo do własnego zdania na ten temat, ale tak widzę to ja. Być może pewne znaczenia ma tu fakt, że miałem wtedy jakieś 12 lat i jakoś nie kręcił mnie w ogóle klimat wojenek między szeroko pojętymi przeciwnymi obozami fanów różnych platform. Piszę to tylko po to, by wskazać, że do ówcześnie ogrywanych PC-towych tytułów (chociażby Fifa International Soccer) też lubię dzisiaj wrócić za pomocą DOSBox-a i również mam o nich bardzo pozytywne zdanie.

...ALE CZY TYLKO O TO CHODZI?

Powyższe wspominki sugerować by mogły, że tak naprawdę ta cała nostalgia do starych gier to tylko i wyłącznie chęć powrotu do miłych wspomnień z dzieciństwa. Że działa tu jedynie prosty mechanizm – kiedyś grałem i było fajnie, to dziś włączam to samo, by poczuć chociaż okruszek dobra z tamtych lat. Uznać jednak, że stare gry same w sobie nie mają żadnych szczególnych zalet w porównaniu do tych obecnych to opinia bardzo mocno krzywdząca. Stwierdzić, że te wszystkie dawne, ponadczasowe perełki w zasadzie niewiele są już dziś warte to dla nich prawdziwa potwarz. Warte są bowiem bardzo wiele, i to absolutnie nie tylko w szeroko pojętym wymiarze historycznym oraz naszym własnym, bardziej sentymentalnym. Warte są bardzo wiele ze względu na to, co sobą prezentują.

Nolan Bushnell (projektant gier i założyciel Atari) powiedział kiedyś, że idealna gra to taka, która jest jednocześnie łatwa do nauki, a trudna do osiągnięcia mistrzostwa (z angielskiego „easy to learn, hard to master"). No i właśnie tak to kiedyś bywało, bo dzisiejsze gry często rozpoczynają się od „hard to learn", a z drugą częścią to już bywa różnie. Problem leży po prostu w tym, że ciężko w nie wejść z marszu. Przykładowo, praktycznie niemożliwym jest odpalić jakąś nowszą gierkę po powiedzmy roku przerwy i od razu swobodnie w nią grać. Ani nie pamięta się co dokładnie trzeba robić, ani gdzie co było, ani jakie konkretnie klawisze na klawiaturze/padzie odpowiadają za sterowanie konkretnymi funkcjami. Jest to niejako skutek uboczny postępującej komplikacji i złożoności dzisiejszych growych silników. Ma to swoje plusy, bo dzięki temu gra jest dość wielowymiarowa, gdy już się do niej przysiądzie, ale i jednocześnie dyskwalifikuje taki tytuł jako krótką, przerywaną rozrywkę od czasu do czasu. Stare gry to z kolei takie prawdziwe wehikuły czasu; odpalasz i od razu wiesz co, gdzie, jak i czym. Fascynująca prostota konstrukcji i solidny powód do uznania, że kiedyś po prostu lepiej spełniały one swoją funkcję szybkiego dostarczyciela rozrywki – na zasadzie: siadasz i grasz. Sprawiało to i nadal sprawia, że normalną sprawą podczas takiego jednego posiedzenia jest „obskoczenie" dobrych kilku, kilkunastu, czy nawet przy naprawdę długiej sesji kilkudziesięciu tytułów. No a dziś? Dziś grywam też sporo na konsoli (konkretnie PS3) – i z powodu ogromnych różnic w mechanice i klawiszologii (czy

raczej przyciskologii w przypadku pada) poszczególnych gier, praktycznie nie rotuję pomiędzy nimi w tym samym czasie, bo grając na zmianę w kilka tytułów, nawyki wyuczone w każdym z nich mieszałyby się. No a taka jednolitość z kolei, nawet gdy gra jest naprawdę ciekawa, powoduje pewne „zmęczenie materiału". Typowa współczesna gra to także cała długa historia fabularna, przedstawiana w sposób niemalże kinowy. Robi to wrażenie, gdy całość ogląda się po raz pierwszy, ale po prostu nie bardzo chce się do tego już potem wracać. I gdy przykładowo z rzadka mam ochotę przypomnieć sobie, jak wyglądał i prezentował się jakiś tytuł (z tych bardziej współczesnych) ogrywany kilka lat temu, to raczej włączę sobie jakiegoś gameplay-a na YouTube, niż będzie mi się chciało przechodzić „osobiście" przez cały proces jego ponownego poznawania.

Nie do przecenienia jest także to, że kiedyś w elektronicznej rozrywce na topie był przede wszystkim pomysł. Taki programista (najczęściej hobbysta) w pierwszej kolejności zastanawiał się, w co on sam chciałby zagrać i tworzył to w taki sposób, jaki sam uznawał za interesujący. Stąd światło dzienne ujrzało mnóstwo tytułów nieszablonowych, oryginalnych i wyjątkowych. Dziś, wiadomo – komercja pełną gębą, badania rynku determinujące w pełni strategie wydawców, rzemieślnictwo zamiast sztuki. A gdy już od czasu do czasu wychodzi coś naprawdę oryginalnego (vide *Symulator Kozy* czy *Kromki Chleba*) – to jest to bardziej łamiący tą regułę „żart" na pokaz, mający spełnić swą marketingową rolę bardziej poprzez wywołanie szoku swoją totalną absurdalnością, niż realnie ciekawym pomysłem. Dzisiaj miejsce na innowacyjność (przynajmniej jakąś większą i do tego sensowną) jest już praktycznie tylko w segmencie gier niezależnych, czyli tzw. „indyków" (z angielskiego „indie"). Swoją drogą, stanowią one jednocześnie jakby coś w rodzaju pomostu między retro a nowoczesnością, ale to już temat na zupełnie inny artykuł. No a wracając jeszcze do kwestii tego, że dzisiejsze gry (głównie z segmentu AAA) mocno skupiają się na opowiadaniu konkretnych historii fabularnych – czasami właśnie za bardzo da się odczuć, że cała konstrukcja gry jest zbudowana wokół tego. W takim sensie, że choć gracza ciekawi co fabularnie będzie potem, to jednocześnie nuży go stosunkowo powtarzalna mechanika tejże gry, która już taka porywająca nie jest. A z kolei taki dawny hit, którego fabuła była szczątkowa albo i nie było



jej w ogóle – musiał skupić się na rozgrywce samej w sobie w pierwszej kolejności. Musiał dograć elementy składające się na grywalność wręcz do perfekcji. I dlatego, do dziś się nie nudzi. W dzisiejsze gry gra się po prostu bardziej po to, by dobrnąć do końca historii bądź kolejnego jej etapu – w gry retro gra się natomiast po to, by zwyczajnie grać. Przynoszą one nieskrępowaną rozrywkę, gdzie celem samym w sobie jest każda jej aktualna sekunda. I to sprawia, że odpala się je regularnie i tak bardzo ceni. Sprawia, że ten sam etap można powtarzać bez końca i za każdym razem świetnie się bawić.

Sama oprawa audiowizualna starych gier, która przez prześmiewców uważana jest dziś za niegodny zainteresowania archaizm, to także sztuka sama w sobie. Choć gry współczesne z pewnością wymagają znacznie więcej pracy w tych kwestiach, to jednak mam wrażenie, że w tej pracy także bardziej liczy się żmudne rzemieślnictwo niż faktyczne umiejętności artystyczne same w sobie (które także są oczywiście potrzebne, żeby nie było). Dziś postacie budowane są z wielu tysięcy teksturowanych polygonów, a kiedyś funkcję taką spełniała stosunkowo niewielka zbitka płaskich pikseli. Trzeba było oddać podobną informację (bo przecież nikt chyba nie wątpi, że bohater takiego Commando nie był mniej odważny, sprawny i dzielny od tego z obecnego *Call Of Duty*) za pomocą znacznie oszczędniejszych środków. Elementy tła wielu tytułów to także majstersztyk. Zadziwiające jest dziś to, jak za pomocą tak prostych środków można było uzyskać wtedy tak wspaniały klimat i porywającą atmosferę. Podobnie sprawa wyglądała z udźwiękowieniem. W takiej przykładowej grze grozy, dziś w celu kreacji odpowiedniej atmosfery otoczenia twórcy skorzystać mogą chociażby z orkiestry symfonicznej (bądź symulujących ją syntezatorów wysokiej klasy), kiedyś wystarczyć musiał skromny (lecz wspaniały) SID (a jaką atmosferę grozy potrafi on wykreować, udowadnia chociażby *Castle Of Terror*). Zauważalny jest zresztą dość ciekawy trend; otóż wiele gier ze wspomnianego wcześniej segmentu „indie" celowo posługuje się dziś oprawą (głównie graficzną) zbliżoną do starych 8-bitowych przebojów – po części pewnie dlatego, by po prostu przyciągnąć wzrok tych, którzy czują sentyment do tego typu oprawy (nie oszukujmy się), ale i pewnie po części dlatego, że ich twórcy traktują to trochę jak sztukę. Bo, używając może niezbyt trafnego, ale jednak oddającego charakter tych różnic porównania, to trochę jak technika malowania węglem, podczas gdy obok leży bogata paleta farb o rozmaitych barwach. No a galopująca pogoń za graficznymi ideałami współczesnych gier z najwyższej półki (przynajmniej tej najwyższej w marketingowym sensie) sprawia także, że dzisiejsze gry bardzo szybko się starzeją. Podobnie jak w przypadku wielu wcześniejszych przykładów – potrafią szybko i mocno zachwycić, a następnie wkrótce zostać zapomniane.

KONKLKUZJA TAKA JAK ZWYKLE, CZYLI...

Często mówi się, że prawda leży pośrodku i chyba dokładnie tak samo jest w tym momencie. Możemy oczywiście pod niebiosa wychwalać atmosferę starych gier, zawarte w nich rozwiązania, swoistą pikselową piękność, połączenie grywalności z prostotą i nikt nam tego w żaden sposób zabronić nie może. Osobiście mam jednak wrażenie, że nie byłyby one dla nas warte aż tyle, gdyby obedrzeć je z sentymentu naszych dziecięcych, bądź wczesno młodzieżowych lat, gdyby nie wszelkie powiązane z nimi dawne zainteresowania, przygody i wspomnienia, gdyby nie wielogodzinne sesje przed komputerem w towarzystwie rodziców bądź starszego brata i tym podobne kwestie.

Jestem tak naprawdę ciekawy tylko jednego. Czy dzisiejsze dzieciaki, które w świat elektronicznej rozrywki wchodzą już znacznie szybciej i prościej niż my i które przygodę z wirtualną rzeczywistością zaczynają od poziomu grafiki bliskiej fotorealizmowi oraz skomplikowanych zawiłości fabularnych, będą tak samo sentymentalnie podchodziły za jakiś czas do gier, które poznają dzisiaj? Czy może po prostu będą się one jawiły im głównie jako przejrzałe starocie, do których nie warto wracać, bo ich czas słusznie minął? Może któryś z nich za jakieś kilkanaście lat napisze podobny tekst, wspominający jego „grową młodość" i emocje, które wtedy będą towarzyszyły mu przy wspominaniu i odpalaniu tytułów z jego dziecięcych lat. Wtedy dopiero dowiemy się tak naprawdę bezsprzecznie, czy stare gry to tylko klimat młodości, czy może jednak znacznie więcej.

FELIETON

Spowiedź

Felieton: Hery

— Zwątpiłem, ojcze. Wyrzekłem się ośmiobitowych maszyn…
— Nie ty jeden, synu, nie ty jeden.
— Wiele lat temu dałem się zwieść modzie na pecety.
— Byłeś młody. Skąd mogłeś wiedzieć…
— Podstępnie wkradły się w nasze łaski. Obiecywały lepsze, łatwiejsze życie. Obiecywały więcej czasu dla siebie. Tymczasem napędziły nasz świat jak rozszalałą karuzelę. Miały nas łączyć, a jeszcze bardziej podzieliły. Obiecywały przyjaciół i miłość. Zamiast przyjaciół dały portale społecznościowe i setki wirtualnych znajomych, zamiast miłości — strony porno.
— Prawdę rzeczesz, synu. Ale przed laty też były programy zachęcające do złego…
— „Samantha Fox Strip Poker", „Girls They Want to Have Fun"…
— Chciałem wymieniać dalej, ale ugryzłem się w język. — Wybacz, ojcze — wyszeptałem zawstydzony. Poczułem na twarzy ognisty rumieniec.
— Nie bądź dla siebie zbyt surowy. Młodzieńcza fascynacja anatomią kobiecego ciała jest poza dobrem i złem. Nie można przecież zamykać się na piękno w najczystszej postaci. Poza tym to było jak przygotowanie do życia w rodzinie. Trzeba jednak zachować umiar. Niebezpiecznie jest spędzać długie godziny na kontemplowaniu cudów natury. Trzeba wyjść do ludzi.
— Kiedyś było łatwiej… Kiedyś spotykałem się z bliźnimi na party, wymieniałem softem, dzieliłem doświadczeniem. A teraz…
— … a teraz mamy, pożal się Boże, internet.
— Sieć zabiła intymność kontaktu człowieka z komputerem — ciągnąłem zrezygnowany. — Wszystko stało się jawne, otwarte, łatwo i szybko dostępne.
— Takie czasy… — westchnął ksiądz.
— Całe zło zaczęło się od modularnej budowy komputerów. To pozbawiło je duszy. Uczyniło z nich hybrydy o wielu twarzach. Jedna nazwa, wiele konfiguracji, wiele systemów operacyjnych. Poplątanie z pomieszaniem. Jak wytrwać przy jednej maszynie, skoro z dnia na dzień staje się ona przeżytkiem? W kontakcie z komputerem jesteśmy więc powierzchowni. Nie próbujemy zrozumieć jego tajemnic, bo nie mamy na to czasu, bo to ponad nasze siły, bo za dwa—trzy lata kupimy nowy sprzęt.
— Kiedyś świat był prostszy, bardziej zrozumiały, bardziej ludzki. Teraz naprodukowali elektronicznej tandety, nawymyślali języków programowania. Jakieś „dżawy", „dżawaskrypty", „sihasze", „wiżualbejziki" „perle", „pytony"… Tfu! Wszetecznicy! Mnożą diabelskie narzecza! Czy już zapomnieli o biblijnej wieży Babel?! „O tempora, o mores!" Czas apokalipsy jest bliski.
— Ojcze, a grafika komputerowa? Co najlepszego uczyniły współczesne karty graficzne? Przez nie piksel stracił swoje materialne znaczenie, stał się niedostrzegalnie mały, wyparował, rozpłynął się w niebycie. Teraz jest pojęciem bez treści, abstrakcją. A przecież w rozdzielczości 160 x 200 świat wygląda najpiękniej… I ta przeklęta rozrzutność kolorów. Na cóż komu 32-bitowa paleta barw? Po co mnożyć byty bez potrzeby?





— Otóż to! Już dawno temu synod zwołany przez Piusa VI przyjął dogmat, że ludzkie oko wprawnie rozpoznaje jedynie 16 kolorów. Ulegać podszeptom diabła i wymyślać barwy… — próżność ludzka nie zna granic.
— Zbłądziłem, ojcze, bo zapomniałem, ile radości sprawiało mi obcowanie z moim ośmiobitowym komputerem. To było jak zabawa klockami LEGO, w które mogłem wtłoczyć każdy pomysł i z których budowałem nieskończenie wiele światów. Odczuwałem rozpierającą radość tworzenia, byłem kreatorem. Nie potrzebowałem superszybkiego procesora i mocnej karty graficznej. Kiedy wstukiwałem kod maszynowy, kiedy mówiłem do swojego komputera językiem liczb, jedynym, jaki rozumiał, czułem z nim symbiotyczną więź. Maszyna była organicznym przedłużeniem moich myśli i mojej wyobraźni. Będąc bliżej niej, sięgałem odwiecznych prawd bytu, odkrywałem wielką tajemnicę istnienia. Przy pececie jestem już tylko rzemieślnikiem, biernym odtwórcą. — Przerwałem. Wyraźniej niż kiedykolwiek wcześniej dostrzegłem, jak obojętny, bezemocjonalny stosunek mam do „blaszaków”, z którymi się zetknąłem, a jak wiele życzliwych wspomnień wiążę z moim nieodłącznym towarzyszem zabaw z dzieciństwa.
— Odpuść mi ojcze moje winy, bo bardzo zgrzeszyłem — prosiłem przez ściśnięte gardło.
— Nie upadaj na duchu. Bądź wierny ośmiobitowej wierze, a spotka cię nagroda. Dwie liczby: 8 i 16 tworzą odwieczną harmonię świata. Biada tym, którzy w zaślepieniu hołdują 32 i 64-bitowym maszynom. Nadejdzie kres rozpasania! Wróci w chwale assembler i BASIC! Zamiast martwego wskaźnika jak dawniej nasze oczy radować będzie migający kursor. Nowinki przeminą równie szybko, jak przywiała je moda, a na końcu nic się nie ostanie z blichtru tego świata. Przeto jedyne, o co dbać należy, to wspomnienie naszej wczesnej młodości wraz z jej największą radością — pierwszym komputerem.
Słowa księdza przejęły mnie wzruszeniem i napełniły wiarą. Od lat ukrywałem swój sentyment do dawnych komputerów, mojej prawdziwej miłości. Teraz, kiedy mogłem otwarcie to wyznać, poczułem ulgę, jak gdybym zrzucił z siebie ciężkie brzemię. W moim sercu na powrót zagościł spokój.
— W ramach pokuty przejdziesz *Montezuma's Revenge*. — Głos księdza był mocny i twardy.
— Ojcze, ale przecież…
— Wiem, co mówią, synu. Ale ty musisz wierzyć! Wierzyć!! Albowiem otwierają się tajemne komnaty przed tymi, którzy wierzą.
— Tak, ojcze — odparłem skruszony. Miałem w sobie mocne postanowienie poprawy.
— I tę jeszcze pokutę ci zadaję: wgrać bez turbo gier kilka, abyś się zatrzymał i na nowo wartość czasu wyznaczył, bo gnać na złamanie karku każdy dziś potrafi, a cierpliwie końca wypatrywać — niewielu.
Ksiądz odmówił rozgrzeszającą formułę i zakończył słowami:
— Odpuszczam tobie winy. Idź i nie grzesz więcej. Niech cię prowadzi umiłowanie retrokomputerów i czuwa nad tobą duch przeszłości.
— Amen.

Spowiedź complete



FELIETON

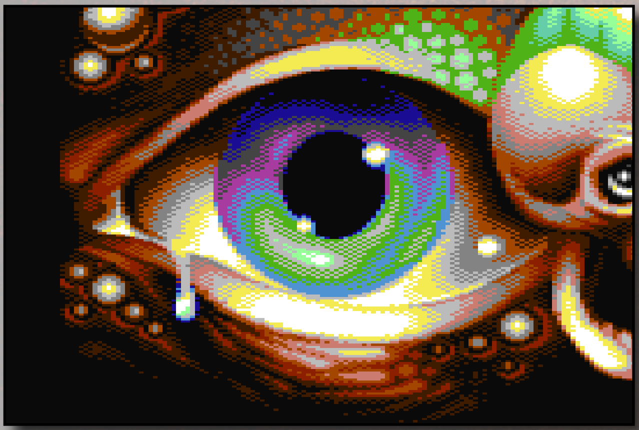
Zasady Demosceny

Felieton: Ramos

Czy tworząc jakąś nieformalną niezrzeszoną nigdzie społeczność ma ona jakieś zasady i prawa? Odpowiedź jest prosta i oczywista. Każde nawet niezatwierdzone prawnie stowarzyszenie czy nawet subkultura, jak to jest w przypadku demosceny ma swoje prawa. Do tych praw w chwili swojego działania odwołuje się i nimi się posługuje. Wiadomo, że w okresie tworzenia czegoś, co dopiero się kształtuje i przystosowuje do nowych warunków trudno jest wytworzyć kompleksowy system zasad. Inaczej to wygląda kiedy dana subkultura funkcjonuje już kilka lat i „wyrobiła" sobie swoje prawa.

Zasady sceny można porównać do zasad dobrego wychowania, savoir vivre. W tym przypadku wiele reguł określa postępowanie człowieka, których nie regulują normy prawne i moralne. Wszystkie te zasady tworzyły osoby, które udzielały się na demoscene i na niej stawiali pierwsze kroki.

Sposób zachowania na scenie podlega ocenie jedynie przez innych członków tworzących tę społeczność. Za nie przestrzeganie pewnych zasad, można powiedzieć, że jakieś tam kary są. Naruszenie norm prawnych pociąga za sobą karę, naruszenie norm moralnych - krytykę, potępienie, a naruszenie reguł obyczajowych - ośmieszenie. Żyjemy w społeczeństwie, gdzie nasze postępowanie jest odpowiednio ocenianie czy się nam to podoba czy nie. Na demoscenie nikt nas nie ukaże mandatem, ani nie wsadzi do więzienia. Zresztą sami możemy decydować czy utożsamiamy się z ludźmi tworzącymi daną subkulturą. Jeśli tak to powinniśmy przestrzegać pewnych reguł narzuconych przez nią. Jednak jak przestrzegać pewnych zasad, kiedy nie są spisane i się o nich tak naprawdę na początku nie wie? Każdy z nas ma tzw. moralność, czyli zbiór swoich norm, które określają, co jest dobre, a co złe. Według tych norm idziemy przez życie. Tak w dużym skrócie działają pewne prawa na demoscenie. W latach 80-tych XX wieku, kiedy zaczęła się kształtować scena nikt nie myślał o jakiś zasadach, prawach. Tworzyła się nowa subkultura i to ona sama z czasem narzucała pewne zwyczaje. Jednak ludzie nie działali na ślepo, bo przecież każdy z nich umiał rozróżnić o jest dobre, a co złe. To dzięki temu kierunkowi kształtowały się pierwsze prawa na demoscenie.



Jedną z pierwszych zasad demosceny było podpisywanie się tylko pod swoimi produkcjami. Na początku podpisywano się z imienia i nazwiska, ale z czasem przejęto zwyczaj z crack sceny i podpisywano się pseudonimem. Zwyczaj ten stosowany był w celu łatwiejszego zapamiętania danej osoby lub ukrycia swoich oficjalnych personaliów. Zresztą twórcy sceny czuli się w pewnym sensie artystami i utożsamiali swoje produkcje z dziełami, więc jak przystało na prawdziwych artystów podpisywali swoje dzieła pseudonimami. Widać to dobrze na przykładzie grafiki, gdzie zazwyczaj w prawym dolnym rogu widnieje podpis artysty. Jest to zapożyczony zwyczaj od artystów malarzy, którzy w podobny sposób zaznaczali swoje obrazy.

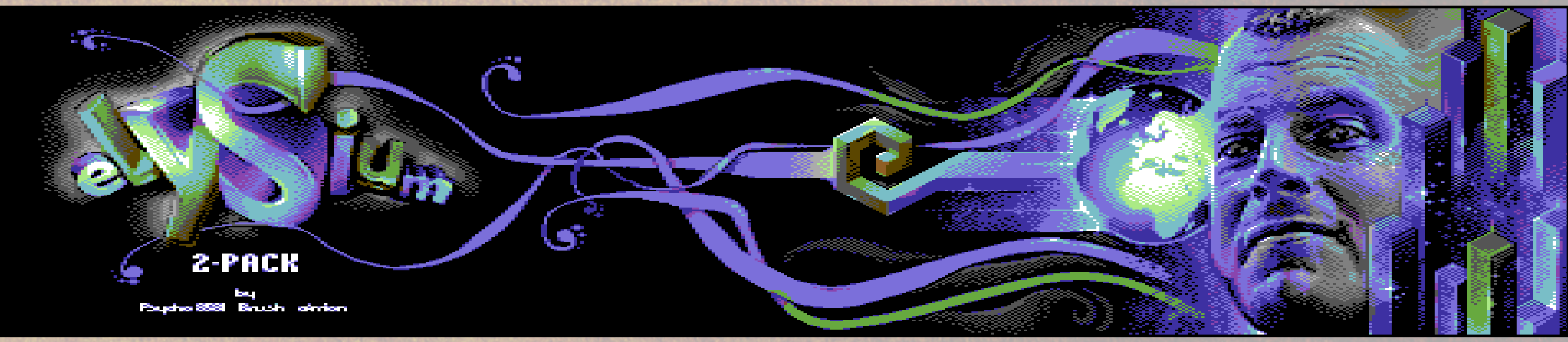
Tworząc nowe środowisko wszyscy podchodzili do tego jak do zabawy. Komputery domowe były wtedy taktowane jak zabawki, tylko dla rozrywki, takie lepsze konsole. Wszyscy tworzący na nich mieli się przy tym dobrze bawić i być uczciwi dla innych uczestników demosceny na dany komputer. Niestety nie zawsze było fajnie, bo znaleźli się ludzie, którzy chcą zaszkodzić innym albo pokazać, że to

oni zasługują na uznanie i pochwały. Takich ludzi określano, jako lamerów. Na scenie komputerowej jest to obelga, choć może już teraz nie tak duża jak kiedyś. Jeszcze do połowy lat 90 określano tak wszystkie osoby niezajmujące się demosceną, lub zainteresowane jedynie graniem. Lamerami określano także scenowców łamiących zasady etyki scenowej. Na takie określenie trzeba było sobie "zasłużyć" jakimiś „haniebnymi" czynami. Tu dochodzimy do najważniejszej i pierwszej zasady sceny, czyli podpisywania się tylko pod swoimi produktami. W czasie, kiedy scena się rozrastała i wstępowało na nią coraz to więcej ludzi zdarzały się nieuczciwe osoby, które dla swoich korzyści przypisywały sobie autorstwo cudzych prac. Najczęściej było to związane z grafiką, choć były również przypadki związane z muzyką i zdarzały się też kradzieże czyjegoś kodu z dema. Najłatwiej było podpisać się pod nieswoim obrazkiem, bo były specjalnie napisane programy (rippery), które umożliwiały wyciągnięcie grafiki. Wystarczyło „wyrypać" jakiś obrazek, wczytać do edytora graficznego, obrobić go po swojemu, a na końcu podpisać się pod nim. Dla przykładu w polskim magazynie C&A co jakiś czas zdarzały się grafiki wyciągnięte z zachodnich dem podpisane przez lamerów, którzy chcieli wygrać konkurs na obrazek miesiąca. Innym nie uczciwym zachowaniem wśród niby grafików było podpisywanie się pod skanami. Proceder ten nasilił się w latach 90-tych, kiedy technologia poszła do przodu i można było konwertować i przerzucać obrazy z lepszych komputerów typu Amiga, PC na C64. Dla przykładu w 1993 roku po opublikowaniu kolekcji graficznej „Portfolio" grupy *Triad* wybuchła afera nazwana *Scandal Dane*. Grafik tej grupy Dane (obecnie jest w grupie Booze Design) wyrypał skan ze starej produkcji *Playboy-Show 3* grupy *The Supersonics* i po obróbce podpisał się pod nim. Jeden z tych obrazków wystawił nawet na party. Więcej informacji można poczytać w magazynie scenowym *Vandalism News 17* i *Relax November Issue*.

Powstało też sporo oprogramowania do obróbki grafiki z lepszych komputerów. Graficy zaczęli to wykorzystywać w swojej twórczości. To wywołało wielką burzę i niekończące się dyskusje w magazynach. Niemiecki grafik Rayden zaczął rysować na Amidze i przerzucać swoje prace na C64, które nieznacznie później poprawiał. Takie postępowanie zostało od razu skrytykowane. Twierdzono, że ci, co rysują wyłącznie na edytorach na komputerze C64 nie mają dużych szans w starciu z tymi, co rysują na Amidze i wykorzystują do swoich prac lepsze programy graficzne. Wiadomo, że na lepszym sprzęcie edytory graficzne mają o wiele większe możliwości i praca na nich jest łatwiejsza, a co za tym idzie mogą zaoferować nowe efekty w rysowaniu.

Obecny postęp i nowe realia, (scena przeniosła się na emulatory na komputerach PC) zmieniły postrzeganie tworzenia grafiki na C64. Mało, kogo razi rysowanie pod edytorami PC, a później ich obróbkę na prawdziwym C64 albo pod emulatorem. Nikt nie przejmuje się już obróbką skanu. Powodów tego zachowania jest sporo. Przede wszystkim szybkość i wygoda w rysowaniu. Jednak jednym z najważniejszych jest brak na scenie dawnej rywalizacji w postaci charstów w magazynach. Dla mniej obeznanych w temacie kiedyś charsty to była taka lista przebojów osób i produkcji scenowych (dem, różnych kolekcji, najlepszych grafików, muzyków, programistów oraz innych profesji scenowych) publikowanych niegdyś w magazynach dyskowych lub popularnych na Amidze chastsmagach. Zmieniły się czasy, zmieniły się oczekiwania od samych grafików.

Innym ciekawym zjawiskiem na scenie było dopuszczalne przerysowanie na komputer obrazków znanych profesjonalnych artystów czy różnych ciekawych



prac graficznych z książek, fantastyki itp.... Duża popularną cieszyły się prace Borisa Vallejo.

I o dziwo takie prace wygrywały na konkursach graficznych na party. Jakoś się tymi przerysami nikt nie przejmował, bo ówczesne skanery były jeszcze niedoskonałe. Ręczne pixelowanie (technika tworzenia grafik polegająca na ręcznym stawianiu pikseli (punktów) przez grafika, bez użyciu żadnych (poza podstawowymi) specjalistycznych funkcji programów graficznych było bardziej skuteczne niż skan. Podobnie było z muzyką, gdzie na konkursach muzycznych zwyciężały covery znanych utworów a nie własne kompozycje. Popularnością cieszyły się także różnego rodzaju mixy znanych kawałków. To zmieniło się w chwili obecnej, gdzie na party do konkursu muzycznego lub graficznego trzeba dostarczyć swoją autorską pracę. Choć nawet i dzisiaj, czasami zdarzają się przemycone przerysowane prace lub covery.

Drugą najważniejszą zasadą było, że to co wydajemy i publikujemy na scenie jest produktem public domain. Zazwyczaj



wszystkie produkty wydane na demoscenie były takimi produktami. Jest to licencja darmowa czyniąca z oprogramowania własność ogółu, w myśl której autor lub autorzy oprogramowania zrzekają się praw do wynagrodzenia za jego wykorzystanie. Dzięki temu takie produkcje można było kopiować bez obaw i dalej je rozpowszechniać. Autorzy produkcji na demoscenie zawsze podkreślają, że to co robią nie tworzą dla pieniędzy i w żaden sposób nie czerpią zysków z własnej pracy. W starych polskich produkcjach przed ich uruchomieniem widać nieraz teksty w stylu: „To jest produkcja Public Domanin sprzedawanie jej jest zabronione".



Niestety w Polsce w okresie tworzenia się giełd komputerowych znaleźli się ludzie którzy handlowali takim oprogramowaniem. Proceder ten był tępiony i krytykowany przez ludzi demosceny.

Można powiedzieć, że nagminnym zjawiskiem było wykorzystywanie prac innych (muzyka lub grafika) bez pozwolenia w swojej produkcji. Dawniej, na porządku dziennym było, że rypało się z gry muzykę oraz grafikę i wstawiało do swojego dzieła. Nikt się tym jakoś nie przejmował, choć z prawnego i moralnego punktu widzenia było to nieuczciwe. Muzyka i obrazki z gier miały prawa autorskie, więc nie powinno się z nich je wyciągać i umieszczać w swojej pracy. Jednak w okresie kiedy na scenie mało było osób umiejących porządnie tworzyć muzykę to wykorzystywano kompozycję profesjonalnych muzyków piszących do gier jak Rob Hubbard. Przyjęto zasadę, że jak nie posiadasz w produkcji swojej muzyki czy grafiki to chociaż zamieść ich autora w creditsach (lista osób które tworzyły dany produkt). Dzięki temu procederowi bardziej rozpowszechniały się kompozycje danego muzyka, przez co stawiał się bardziej znany.

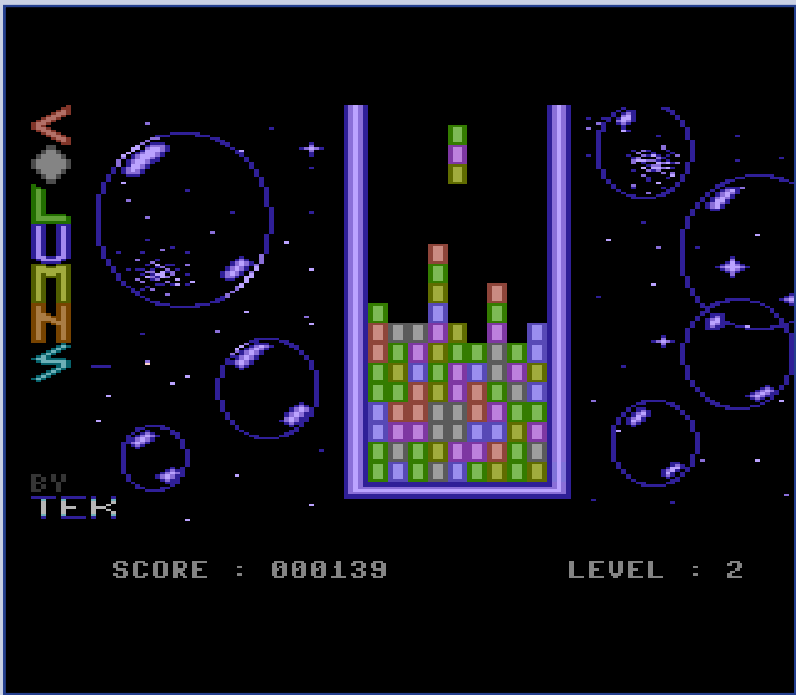


RECENZJA COMMODORE

Recenzja: Komek

Czasami bywa tak, że coś naprawdę niewielkiego potrafi przybić pieczęć na jednej z tysiąca kartek „Księgi historii”, by pozostać już na zawsze w pamięci naszej i następnych pokoleń. Czasami tak niewiele potrzeba... Gdybym teraz zapytał zupełnie przypadkowe osoby, hmm... na przykład o kostkę Rubika, to jestem pewien, że otrzymałbym jakąkolwiek odpowiedź, bo któżby jej nie znał? No dobrze, a jeśli byłby to „Tetris”? Myślę, że znaleźliby się jacyś delikwenci, którzy nie znają odpowiedzi, ale na pewno w znikomej ilości.

Jeśli już poruszyliśmy temat *Tetrisa* to warto wspomnieć, że ta bardzo popularna gra logiczna została stworzona przez rosyjskiego programistę Aleksieja Pażytnowa w 1984 roku na komputerze Elektronika 60. Program ten doczekał się tylu wersji na różne platformy, że po prostu nie bylibyśmy w stanie teraz tego wszystkiego zliczyć. Jedną z „tysiąca” wersji programu *Tetris* jest gra pod tytułem *Columns*, którą zajmę się w dalszej części tekstu.



Od 1984 roku upłynęło już naprawdę sporo czasu. Gdzieś po drodze w 2006 ponownie zahaczono o *Tetrisa* i w ten oto sposób powstała gra *Columns* na platformę Commodore Plus/4. Sądzę, że jest to całkiem niezły kąsek dla fanów tego typu gier, który nie powinien zostać pominięty.

Choć zasady gier z pod znaku *Tetris* były i są przeważnie takie same, tak w niektórych wersjach do „studni” wpadają przeróżne rzeczy. W tym przypadku jest raczej standardowo, gdyż mamy do czynienia ze spadającymi pionowo kolumnami, które składają się z trzech kolorowych kwadratów. Celem gry jest ustawianie kolumn w taki sposób, aby połączyć ze sobą trzy kwadraty tego samego koloru. Do wyboru mamy następujące sposoby łączenia: pionowy, poziomy i ukośny. Kolory można zmieniać za pomocą przycisku „fire”, natomiast skierowanie joy’a w dół spowoduje przyspieszenie spadającej kolumny. Zresztą i tak po każdorazowym przekroczeniu 100 kolejnych punktów gra staje się coraz szybsza. Jeśli uda Ci się uzyskać więcej niż 50000 punktów, to otrzymasz tytuł „Mistrza gry”.

Podsumowanie gry wygląda następująco: grafika kolorowa, czytelna i w dobrym stylu. Muzyczka może troszkę monotonna, ale skoczna i wesoła. Grywalność na przyzwoitym poziomie. Nawet jeśli nie jesteś fanem „Tetrisa”, to obiecuję Ci, że spędzisz przy niej chociaż pół godzinki.

COLUMNS

Wydawca: **Electronic Knights (TEK)**
Rok wydania: **2006**
Platforma: **Plus/4**

8 6 7

Tetrisy

Taka już jest rodzinka „Tetrisowatych”. Bardzo liczna, różnoraka i słynąca z gościnności. U nich zawsze wesoło i kolorowo. Tu coś spada i obraca się w różne strony, a tam już kilka leży na podłodze. Trzeba ruszać się szybko, aby imprezy nie nadszedł kres. Niejedni zasiedzieli się tam kilka ładnych godzin, wracając z suchymi i zaczerwienionymi oczami, ale jedno jest pewne, że zawsze świetnie się bawili.

AMIGA

RECENZJA

Legion

Recenzja: Ramos

W połowie lat dziewięćdziesiątych zaczęły powstawać graficzne turowe gry RPG. Artykuł opisuje jedną z pierwszych produkcji tego typu na polskim rynku oraz przedstawia historię powstania gry. Poza tym chciałbym zdementować pewne mity i fakty dotyczące tej produkcji.

Jest to gra, która jest połączeniem RPG, gry handlowej, strategicznej i przygodówki. Jej bardzo rozbudowana konstrukcja łączy w sobie wiele wątków, o których opowiem w dalszej części opisu.

Pomysł na grę prawdopodobnie powstał około wiosny 1995 roku. Stworzenie takiego programu zaproponował Marcin Puchta. Jako, że nie znał Assemblera, to postanowił program napisać w AMOSie. Na początku powstawał on na rozszerzonej Amidze 1200, która miała stać się platformą docelową dla tego produktu. Niestety wydawca gry, czyli Mirage Media, kazał skrócić grę w taki sposób, aby zajmowała mało pamięci i swobodnie pracowała na Amidze 500. Poza tym musiała być napisana tak, aby mieściła się na jak najmniejszej ilości dyskietek. A wiadomo, im więcej dyskietek, tym cena wyższa. Zmniejszyć produkt, który był tworzony na rozbudowaną Amige 1200 nie było łatwo. Autor programu musiał nieźle kombinować i skracać i wycinać ile się da, aby stworzyć okrojoną wersje na małą ilość dyskietek. W końcu po wielu ograniczeniach powstała wersja na dwóch dyskietkach. Dla wydawcy było to najlepsze rozwiązanie, ponieważ w tym czasie więcej osób posiadało Amigę 500 niż 1200. Zresztą Amiga 500 była zdecydowanie tańszym sprzętem, co przekładało się na większą sprzedaż oprogramowania. Już w czerwcu 1996 roku znalazła się na liście oferowanych produktów firmy Mirage i kosztowała 40 zł, a według tej samej listy wersja na Amigę 1200 ukazała się we wrześniu i kosztowała tyle samo. O dziwo, gra sprzedawała się dobrze, jak na polskie warunki. W sierpniu ukazała się jej recenzja w magazynie o grach komputerowych *Secret Service*, gdzie pisano o niej w superlatywach. Otrzymała wysoką ilość punktów za muzykę, grafikę, pomysł itp. co w sumie dało 80 punktów. Uważam, że to lekka przesada. Gdy dotarła na zachód, to również wyrażano się o niej pochlebnie, pomimo średniej grafiki i błędów w programie. Skąd to się wzięło? Z prostej przyczyny, była to gra stworzona przez Polaków, która oferowała graczom, dosyć złożoną rozgrywkę. Jak mawiają ludzie ze środowiska amigowego: „Ta produkcja jest pionierem polskich gier RPG". Oryginalnie gra Legion posiadała zabezpieczenie. Polegało ono na tym, że czasami podczas rozgrywki komputer prosił gracza, w celu sprawdzenia oryginalności, o podanie jakieś litery z instrukcji obsługi. Dla przykładu w czasie rozgrywki gra prosiła np. „podaj pierwszą literę wyrazu trzeciego z piątego wiersza na stronie czwartej". Kartki w instrukcji były ponumerowane na samym dole, a kolejne wiersze i wyrazy należało obliczyć samemu. Istnieje również wersja przystosowana do rozgrywki na dysku twardym.



Pierwszą część artykułu mamy już za sobą, a więc pora na opis gry. Odpalamy Amigę i to najlepiej z dysku twardego, ponieważ za pomocą dyskietek można się nieco poirytować. Po krótkim oczekiwaniu ukazuje się menu, a w nim możemy wybrać trzy opcje: wejście do gry, wgra-

nie zapisanego stanu rozgrywki lub możliwość całkowitego wyjścia z niej. W naszym przypadku wybieramy opcję nowej gry i zaczynamy rozgrywkę. Najpierw musimy podać imię swojego wojownika, a następnie nazwać naszych przeciwników, wówczas ukaże się mapa główna. Teraz możemy toczyć rozgrywkę na dwóch mapach dzięki temu mamy do wyboru dwa sposoby oglądania akcji. Pierwszy sposób rozgrywki jest przybliżony ze zmniejszonymi, symbolicznymi elementami, które można zbliżać podczas akcji w terenie. Drugi to zbliżenie podczas akcji w terenie. Widać wtedy postacie z naszego legionu, biorące udział w rozgrywce. Program oferuje nam możliwość stworzenia kilku, a nawet kilkunastu drużyn, które mogą składać się z wojowników, łuczników, amazonek, palatynów, elfów, magów, koboldów. Już na samym początku nasi przeciwnicy mają większą siłę i posiadają trzy legiony. My mamy do dyspozycji tylko jeden, składający się z kilku wojowników oraz malutki kapitał, który wystarcza na zakup niewielkiego wyposażenia. Nie pozostaje nic innego, jak zaopatrzyć się w większą ilość pieniędzy. Można je uzyskać poprzez ściąganie podatków z mieszkańców miast, które posiadamy. Kolejny sposób to zdobycze. Po każdej zakończonej walce zawsze warto sprawdzić, czy przy poległym przeciwniku nie zostały jakieś łupy. Ewentualnie można także handlować posiadanym towarem.

Zdobyte pieniądze najlepiej wydać na wyposażenie naszego oddziału. Mam tu na myśli: mocną zbroję, magiczny hełm, wygodne buty. Dzięki tym rzeczom mamy zapewnioną dość solidną ochronę, a w przypadku butów jesteśmy wstanie szybciej się poruszać. Pamiętajcie, że pancerz to nie wszystko, ponieważ armia musi być również uzbrojona. W tym przypadku wybór jest wielki: łuki, miecze, oszczepy, topory, młoty, maczugi, a nawet katapulty. Skuteczność używanej broni jest zależna od rasy wojownika. Warto także zadbać, aby w naszym legionie znajdowały się postacie, które potrafią używać magii (magowie, elfy, palatyni). Czary posiadają moc likwidowania przeciwników, uzdrawiania naszych wojowników, ale także ich niszczenia, więc podczas rozgrywki trzeba o tym pamiętać. Aby czar został rzucony potrzebny jest magiczny scroll oraz należyta ilość magicznych punktów.

Miasta, o których wcześniej wspomniałem warto, a nawet należy rozbudować, oczywiście wtedy, gdy twój kapitał znacznie wzrośnie. Warto je również otoczyć murem ochronnym, ale wówczas, kiedy posiadasz zgraję łuczników.

Chodzi o to, że gdy przeciwnik jest zajęty niszczeniem muru, to łucznicy mają okazje, aby ich w łatwy sposób powybijać.

Ważną rzeczą podczas ustawiania walki jest rozmieszczenie poszczególnych postaci. Na pierwszy ogień najlepiej wystawić dobrze opancerzonych wojowników. Po bokach powinni znajdować się: ludzie, palatyni, elfy i amazonki, a jeśli chodzi o magów, to najlepiej postawić ich w okolicach tyłu. Podczas zdobywania twierdzy, wskazane jest, aby łucznicy i magowie znajdowali się w przedniej części naszego oddziału, gdyż broń,





którą używają posiada daleki zasięg i jest w stanie dosięgnąć przeciwnika znajdującego się na palisadzie. Nie należy również zapominać o tym, że dość istotnym elementem gry są dialogi z ludźmi. Dzięki nim możesz uzyskać różne niezbędne informacje, które będą Ci pomocne w dalszej rozgrywce.

Historia gry Legion nie rzuca na kolana, to zwyczajne „dawno temu... Istniała sobie kraina... Jej mieszkańcy utrzymywali się głównie z uprawy, polowań i handlu. Żyliby sobie tak spokojnie, gdyby nie atak legionów chaosu na ich siedliska". Od tego momentu zaczyna się nasza misja polegająca na stawieniu czoła najeźdźcom i pokonaniu ich. Podczas rozgrywki możemy nagrać stan gry, aby ponownie załadować jej kontynuację lub wrócić do momentu, kiedy gra toczyła się po naszej myśli. Warto również tworzyć zapisy, ponieważ program czasami ulega awarii i przechodzi do Amiga-DOS. Trzeba pamiętać o tym, że żeby zapisać stan gry należy posiadać czystą dyskietkę. W przypadku HDD taki problem nie istnieje. Sam system walki wygląda następująco. Teleportujemy się na dany obszar i od tego momentu zaczynamy walkę. Przez cały czas gramy za pomocą myszki, a więc maniacy joyów będą zawiedzeni. Nasze postacie widoczne są z góry lub z boku. Aby nimi zagrać należy wydać im rozkaz. Dysponując jednym legionem nie posiadasz zbyt wielkiej siły, więc na samym początku trzeba być niezwykle ostrożnym. Posiadasz tylko od 4 do 5 żołnierzy i podobnie tyle ma przeciwnik w jednym legionie. Początek rozgrywki jest bardzo trudny. Tu nie pomoże sama strategia, aby dobrze zagrać trzeba poświęcić mnóstwo czasu na opanowanie gry. Nasi przeciwnicy to Legiony Chaosu. W 120 dni atakują masowo i wszędzie. Jeśli szybko nie stworzysz „Super Legionu", w którym będzie sama elita, to zginiesz marnie.





Jeszcze dodam coś na temat finalnej części gry. Na zakończenie musimy stoczyć bitwę z Władcą Chaosu i jego żołnierzami. Gdy tego dokonamy, wówczas wyskakuje obrazek (moim zdaniem średniej jakości) i tekst: „Oto ten niszczył wszelkie życie leży teraz martwy u swoich stóp.". Jak dla mnie trochę dziwaczny i nie poprawnie napisany. Po długim oczekiwaniu ukazuje się następny, dość mały obrazek z tekstem „... twoja przygoda dobiegła końca", a na samym końcu obrazek z trupią czaszką i logo GAME OVER.

Niestety gra posiada kilka błędów, co negatywnie wpływa na opinie o niej jak i samą rozgrywkę. Najbardziej denerwującym elementem jest zabezpieczenie, dzięki któremu co jakiś czas gra prosi o potwierdzenie oryginalności, więc musimy toczyć rozgrywkę z instrukcją w ręku. Poruszanie się postaci wygląda fatalnie, wręcz „nie umiejętnie". Przypuszczam, że może to być

spowodowane narzuconymi ograniczeniami. Programista skracał co tylko się da i dlatego wyszło, jak wyszło. Inny błąd występujący w grze jest taki, że w pewnych momentach się wyłącza i przechodzi do AmigaDOS. Najlepszym rozwiązaniem jest ciągłe zapisywanie rozgrywki. Następny błąd polega na tym, że Legioniści nie potrafią omijać przeszkód. Poruszanie się samych postaci po mapie to porażka. Często trzeba się nieźle natrudzić, żeby dana postać przeszła przez jakiś mały, czy wąski odcinek mapy. Ostatni błąd to częste wpadnie naszych legionistów w różnorakie dziury, pułapki itp.



A teraz podsumowanie. Opracowanie dźwiękowe nie zachwyca. Słyszałem znacznie lepsze utwory w innych produkcjach stworzonych tzw. „metodą chałupniczą". Za muzykę i dźwięki odpowiada Marcin Puchta. Wyraźnie słychać, że użyte tam, sample nie są najlepszej jakości. Jedynie dobra muzyka występuje na początku gry. Pod względem graficznym też mnie trochę rozczarowała. Przynajmniej okładka była w miarę dobra. Niestety postacie walczące prezentują się także dosyć słabo. Grafika jest dziełem Andrzeja Puchty - brata programisty. Moim zdaniem testy programu były przeprowadzone trochę chaotycznie i skończyło się to kilkunastoma błędami. Podobnie jak wymyślone zabezpieczenie, które niejednego gracza doprowadzało do furii. Słyszałem opinie, że *Legion* dorównuje wielu produktom zagranicznym, a może nawet je przewyższa. Sprawdziłem to i zapytałem miłośników gier amigowych na zachodzie. Tu się mocno rozczarowałem, bo ta pozycja prawie w ogóle nie była brana pod uwagę. Wymieniali różne tytuły. Najlepsze według nich to: *Eye of the Beholder, Ambermoon, Amberstar, Alien Fires* i wiele innych. Nasz *Legion* jeśli był już wymieniany, to na końcu stawki i bardzo rzadko. Jednak jedno co stwierdzili to to że jest ona najlepszą polską produkcją RPG. Może dla większej grupy polskich amigowców jest ona kultowa, ale mi nie przypadła do gustu.

Jako ciekawostkę dodam, że powstała anglojęzyczna wersja gry *Legion*. Ponadto istnieje wersja na komputery PC. Stworzona została przez Marka Lecha, który całkowicie przeniósł kod z AMOSa na C++.

Legion

Wydawca: **Mirage Media**
Rok wydania: **1996**
Platforma: **Amiga**

7 5 8

COMMODORE

RECENZJA

Demons of Dex – Eino's Quest

Recenzja: Bobikowoz

Arcydruid ma już swoje lata i już nadszedł czas wybrać następcę. Tradycyjnie, jego miejsce zajmie śmiałek, który w ruinach Dex zdoła pokonać trójcę Demonicznych Panów. Masz na imię Eino, czas wyruszyć w drogę ku oświeceniu oraz chwale związanej ze stanowiskiem arcydruida.

Demons of Dex - Eino's Quest to gra z gatunku rougelike. Jeśli komuś ten termin jest obcy, to mówiąc w największym skrócie jest to dość losowa gra, której głównym celem jest przedzieranie się przez kolejne poziomy lochów oraz rozwój swojej postaci. Grafika w takich produkcjach zazwyczaj składa się wyłącznie ze znaków, które jest w stanie wygenerować standardowa klawiatura a każdy zgon oznacza konieczność rozpoczęcia zabawy od początku niezależnie od poziomu zaawansowania pokonanej postaci.





Oprawa graficzna jest symboliczna, zgodna z tradycją gatunku. Potrzeba nieco wyobraźni, aby B stało się nietoperzem, a litera Z zmieniła się w nieumarłego. Gra na kolejnych poziomach serwuje nowe literki... przepraszam, potwory, a także sporadycznie zmienia kolorystykę otoczenia. Szmaragdowe jaskinie, opuszczone błotniste kopalnie, lodowe komnaty - mając otwarty umysł można w tej grze przeżyć całkiem ciekwą przygodę! Dla niedowiarków, polecam partyjkę, po dwóch piwach ;).

CIEKAWOSTKI

Autorem gry jest Petri Häkkinen, współtwórca serii Legend of Grimrock, jeden z założycieli studia Almost Human.
Jeśli nie masz ochoty na instalację emulatora VIC-20, gra jest dostępna z poziomu przeglądarki internetowej pod adresem: http://tinyurl.com/DemonsOfDex
Kod gry jest dostępny publicznie na platformie GitHub, pod adresem: https://github.com/petrihakkinen/demons

Demons of Dex nie należy do trudnych gier, jednak śmierć może spotkać dzielnego Eino w każdej chwili. Najgroźniejszym wrogiem nie są bowiem przeciwnicy, a losowość rozgrywki. Cóż z tego, że masz chwilowo pięć pełnych serc oraz dwójkę martwych demonów na koncie, skoro za jeden celny cios w przeciętnego orka dostajesz trzy strzały, a zza rogu już wychodzi banda nieumarłych. Eliksiry, oczywiście, właśnie się skończyły.

Poza tym, co tak naprawdę narzucają ramy gatunku, nie mam do czego się w tej grze przyczepić. Z informacji jakie znalazłem w sieci, autor co tylko mógł, to do swojej gry wcisnął, zajmując wszystkie 3583 bajty dostępne na kod, w tej jakże leciwej maszynie jaką jest VIC-20. Kilkanaście różnych lochów, efekty specjalne przy spotkaniach z demonami, świetny system widoczności oraz muzyka wciśnięte w kod o rozmiarze nieznacznie przekraczającym tekst, który właśnie czytacie.

Demons of Dex - Eino's Quest

Wydawca: **Petri Häkkinen**
Rok wydania: **2015**
Platforma: **VIC20**

3 5 8

RECENZJA



Recenzja: noctropolis

Macie ochotę nieco poskakać w tej pozornie niewymagającej, ale i całkiem wciągającej, świeżej produkcji? No to joy'e w dłonie i do dzieła! Wcielicie się dziś w troszkę nietypowego wojownika ninja, a nietypowego dlatego, że ich standardowa aparycja zwykle kojarzy się nam raczej ze stosunkowo drobną, wysportowaną posturą. Dla odmiany, główny bohater tejże gry posiada z kolei ogromny (piwny?) brzuch, tym bardziej więc dziwić może przy takich gabarytach lekkość jego skoków – no ale nie będziemy może wchodzili w szczegóły anatomiczne postaci oraz ich przełożenie na realizm jej ruchów, bowiem wiadomym jest, że to jedynie o pewną dozę humoru w tym miejscu chodziło ;-).

Godny pochwały jest z pewnością fakt, że jak czytamy na krótkiej adnotacji przed właściwym ekranem tytułowym *Jump Ninja*, autor gry Wanax (któremu z grafiką i muzyką pomógł saulc12), stworzył ją specjalnie dla swego syna Francesco (i zgodnie z jego życzeniami), a wszystko po to, by od najmłodszych lat zaszczepić w nim miłość do ukochanego przez ojca C64 (i mając jednocześnie nadzieję, iż obecne „starsze" pokolenie nie będzie ostatnim, które wielbi beżowy chlebaczek i te dorastające przejmą w tej kwestii pałeczkę). Swoją drogą, jest to świetny prezent i na pewno będzie przez syna po latach pamiętany, bo mówi się zresztą, że najlepsze prezenty to nie te wymagające jedynie wizyty w sklepie z dużą ilością gotówki przy sobie, ale właśnie samodzielnie wykonane, wkładając w nie swój własny czas i umiejętności, takie od serca i z duszą.

No ale teraz do rzeczy i konkretnie o grze. Choć w pierwszej chwili jej stylistyka w 100% kojarzy się z niesamowicie popularnymi „jednoprzyciskowcami" w stylu *Flappy Bird* czy *Canabalt*, to jest to jedynie prawda połowiczna, bo tutaj poziom „skomplikowania" (o ile tak to można nazwać) powędrował o stopień wyżej – oprócz przycisku fire odpowiedzialnego za skok, wychyłami joysticka w lewo-prawo sterujemy ruchem naszego „grubokościstego" ninja w poziomie, by w miarę precyzyjnie i bezpiecznie opadać na kolejnych platformach. Trzeba to oczywiście czynić dość sprawnie, bo plansza jest cały czas w jednostajnym ruchu, na szczęście nie o jakimś zawrotnym tempie.

Co ciekawe i zaskakujące (jak na ten typ produkcji), gra nie jest wcale grą bez końca, gdzie możemy sobie skakać do, przepraszam za wyrażenie, „usranej śmierci" (zakładając, że robimy to bezbłędnie, rzecz jasna). W dolnej części ekranu, oprócz licznika punktowego i ilości pozostałych żyć, znajduje się bowiem także numerek aktualnego poziomu oraz pasek postępu w pokonywaniu tegoż poziomu (dzięki któremu precyzyjnie widzimy, na jakim jego dystansie się aktualnie znajdujemy). Super rozwiązaniem jest też to, że każdy z poziomów podzielony jest na coś w rodzaju punktów kontrolnych (oznaczonych jako pionowe kreseczki na wspomnianym pasku) i po nieszczęśliwym upadku nie zaczynamy naszego hasania od samego początku,



ale właśnie od osiągniętego miejsca „zapisu”. Wszystkich poziomów jest 9, a dodatkowym utrudnieniem w tych późniejszych (do których początkowo i tak łatwo dotrzeć nie będzie) są jeszcze przeciwnicy i przeszkadzajki.

Choć w tytułach tego typu najważniejsza jest grywalność, to uwagę zwraca także bardzo ładna i kolorowa grafika, wykonana w wysokiej rozdzielczości. Może i jest dość prosta, ale też jednocześnie bardzo „czysta” i przyjazna. Mamy tu też naprawdę płynny przesuw ekranu, w dodatku wzbogacony o drobny efekt paralaksy – woda w dole krajobrazu płynie nieco szybciej niż przesuwa się reszta tła, a z kolei słoneczko i chmurki u góry stoją sobie w miejscu. Klimacik jest więc jak najbardziej przyjazny i jedyne czego mógłbym sobie jeszcze życzyć, to nieco większej różnorodności elementów tła pomiędzy kolejnymi poziomami. Całości dopełnia spokojna muzyka, przygrywająca na lekko orientalną nutę i jest ona raczej z gatunku tych, które ani absolutnie nie przeszkadzają, ani też nie wzbudzają specjalnego zachwytu. Ot takie typowe uzupełnienie „tła” i w tej kwestii dobrze spełnia ona swoją rolę – jest nawet całkiem przyjemna, gdy akurat uwaga oderwie się nam chwilowo od bezustannego skakania i zaangażuje uszy.

W *Jump Ninja* zdecydowanie warto zagrać, nawet jeżeli nie możecie tego jeszcze uczynić z własnym synem, jak autor tej gry. Tym bardziej, że gra nie jest aż tak trudna, jak wydaje się na początku – trochę treningu i można dojść do wprawy. Ja, mimo że nie najlepiej radzę sobie w tego typu zręcznościówkach, tutaj po kilkudziesięciu minutach poczynałem już sobie jednak dość dobrze, a nabyta po tym czasie stosunkowa pewność w pokonywaniu kolejnych platform przełożyła się na sporą radość z gry. Także jak najbardziej polecam.

JUMP NINJA

Wydawca: **Wanax**
Rok wydania: **2016**
Platforma: **C64**

8 7 9



Serpent Caves

RECENZJA

COMMODORE

Recenzja: Komek

Czy kiedykolwiek śniło się Wam, że znajdujecie się w jaskini pełnej jadowitych węży? A może widzieliście jakiś film, w którym syczące gady czyhają na swą ofiarę? No chyba, że mieliście okazję przeżyć coś takiego na własnej skórze, w co raczej wątpię. W każdym razie, ja bym na pewno nie chciał, brrr!

No dobrze, a jeśli wyżej wymienione węże i jaskinia miałyby być tylko częścią gry komputerowej? To oczywiście, że zgodziłbym się na taką przygodę. Bez strachu i bólu, bez pogotowia i wstrzykiwania surowicy, a jedynie emocje i chęć przetrwania.

Gra *Serpent Caves* to nic innego, jak spotkanie z jadowitymi wężami w ciemnej jaskini, zresztą sam tytuł już wiele wyjaśnia, tylko jaki jest w tym wszystkim cel? Przecież nikt o zdrowych zmysłach nie chciałby się znaleźć w takim miejscu! Otóż jest tutaj pewien wabik moi drodzy, a mianowicie drogocenne diamenty!!! Na pewno będziesz chciał zebrać ich jak najwięcej? I dobrze, o to właśnie chodzi. Do przejścia masz dziewięć jaskiń. Podobno ma być ich więcej, gdyż z tego, co wyczytałem na obecną chwilę, to prace nad projektem *Serpent Caves* nadal trwają. Gdy rozpoczynasz dany poziom, wówczas na ekranie widnieją tylko: pełne kółko, którym się poruszasz i tuż obok niego kilka innych punktów. Wraz z dalszymi ruchami, komputer dorysowuje kolejne elementy gry. Kiedy na ekranie ukaże się kółko puste, to wiedz, że jest to przejście do kolejnej jaskini, czasami wyskakuje ono niewiele po rozpoczęciu danego poziomu. Owszem, możesz od razu wtedy przejść dalej, ale sądzę, że lepiej zaryzykować i wyzbierać wszystkie diamenty, które znajdują się w danej jaskini. Grafika w *Serpent Caves* to nic innego jak zbiór znaków PETSCII z platformy Commodore PET. Niniejszy screen pokazuje, jaką rolę w grze pełni dany znak oraz jakich klawiszy użyć, aby poruszać się po jaskini.

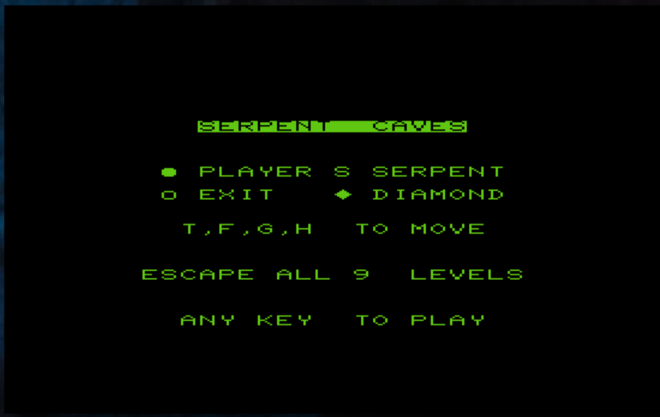
Na początku gra jest zupełnie łatwa, ale to dobrze, ponieważ jest czas, aby się z nią oswoić. Nie myślcie sobie, że mniej więcej taki poziom utrzyma się do końca gry, gdyż jej ostatnie levele to już mega wyzwanie.

Kwestię grafiki i dźwięku darujmy sobie, bo w tym przypadku nie o to chodzi. Tutaj liczy się grywalność, która stoi na wysokim poziomie. Dokładnie! Taka malutka gra zrobiona ze znaków, a tak potrafi wciągnąć. Grając w *Serpent Caves* pragniesz coraz więcej i więcej diamentów, drżąc jednocześnie przed jadowitymi wężami

SERPENT CAVES

Wydawca: **Ravenxau**
Rok wydania: **2015**
Platforma: **VIC20**

Grafika: 2 Dźwięk: 0 Grywalność: 7







RECENZJA

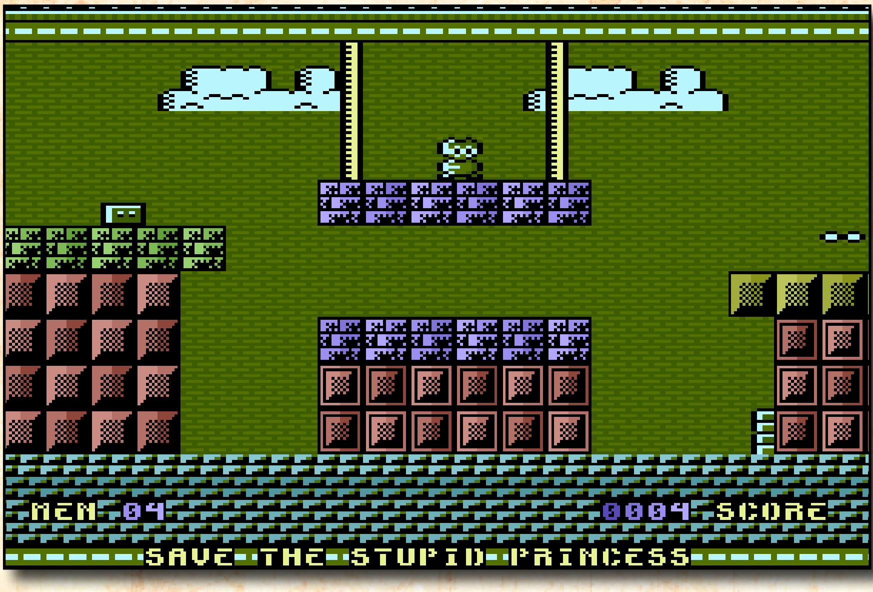
Dork Dave and the Dirty Trick

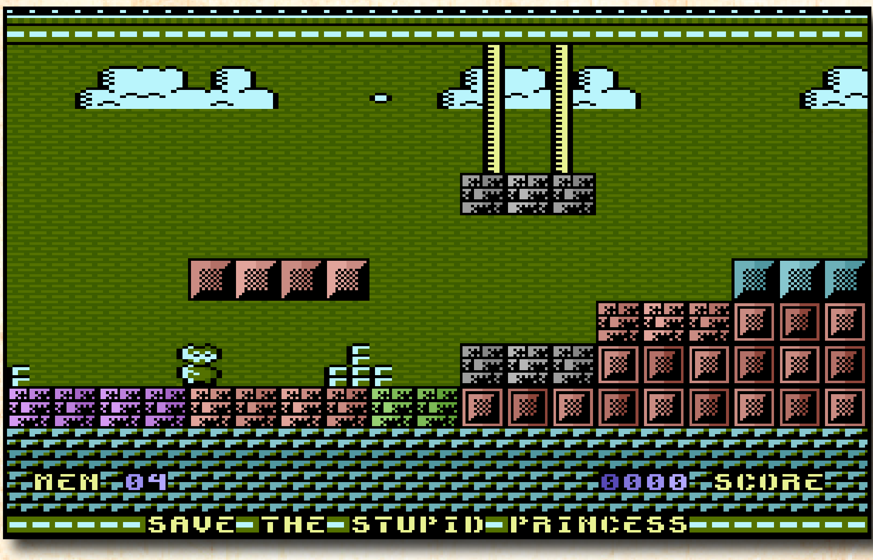
Recenzja: Komek

Gdy coś strasznie Ci doskwiera, a wskazówka opada do zera,
wyrzuć z głowy myśli czarne, bo Twe życie będzie marne.
Jest na szczęście sposobów wiele, abyś poczuł ulgę w swym ciele.
Przekonaj się jak czas płynie, w kolorowej infantylnej krainie.
Tutaj stworki różnorakie i roślinki dziwne takie,
wypełniają Twoje oczy, niechaj gra się dalej toczy.

Tak jest! Gry platformowo-przygodowe, potocznie zwane platformówkami, to moim zdaniem jeden z najlepszych antydepresantów. Z reguły posiadają bajecznie kolorową scenerię, występują w nich dziwaczne lub śmieszne stworzenia, a na drodze leżą rzeczy typu: diamenty, gwiazdki, serduszka, monety, owoce itp. Wszystko to stwarza niepowtarzalny i pozytywny nastrój oraz daje energetycznego kopa.

Dorośli bardzo lubią platformówki. Dlaczego? Ponieważ wiedzą, że gry tego typu raczej nie są brutalne, więc są spokojni, gdy dzieciaki w takie grają. Ponadto sami lubią oderwać się od codziennej, nie zawsze dobrej rzeczywistości, zatapiając się w kolorowym i bajkowym świecie.





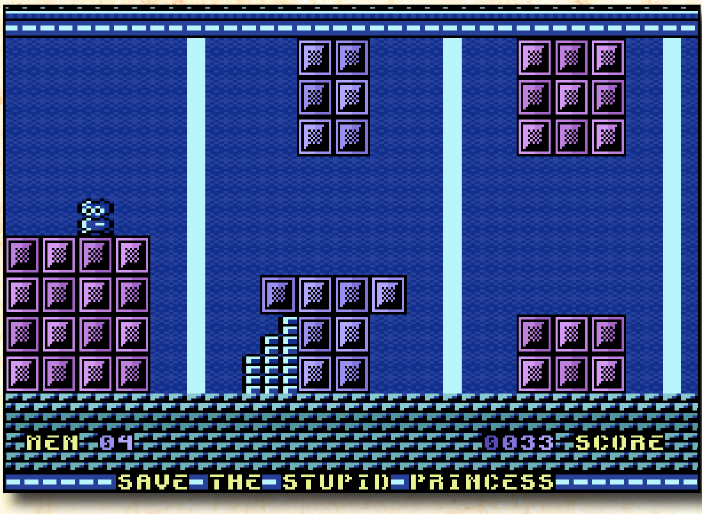
Gra pod dziwacznym tytułem *Dork Dave And The Dirty Trick* to typowa platformówka, którą stworzył Mika Keranen, fiński koder mający w swoim dorobku równie fajną pozycje na C16, czyli *Mr Angry Dude*. I choć nie znajdziesz w niej stworków, monet, gwiazdek itp. to sposób, w jaki została wykonana mówi sam za siebie. Dużo tutaj zapożyczeń z *Super Mario Bros*, ale uważam to za plus zwiększający między innymi jej grywalność.

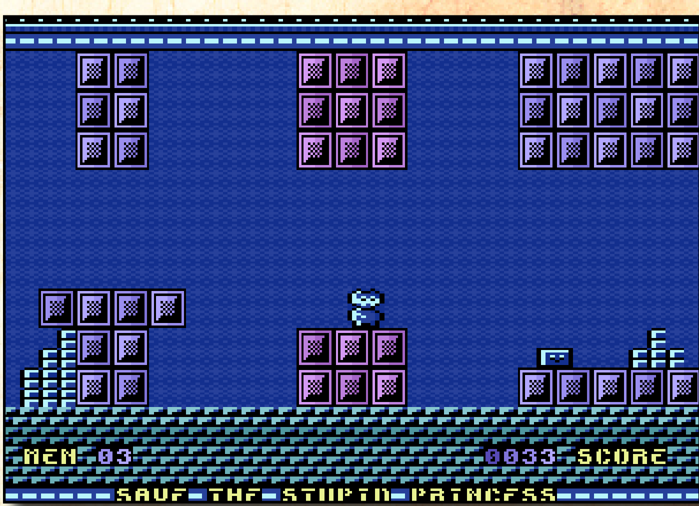
Ogólnie odnoszę wrażenie, że całość wygląda dość NES'owo.

Zaraz po uruchomieniu programu poczułem, że czegoś mi brakuje. Mam na myśli jakiś śmieszny kolorowy obrazek albo fajne intro, ponieważ gra jest na tyle dobra, że warto byłoby ją jeszcze wzbogacić poprzez dodanie takich właśnie elementów.

Ogólnie, to nie doszukałem się jakiegoś konkretnego celu gry. Wiem tylko tyle, że jej główny bohater, czyli Dave, jest idiotą, cymbałem... i musi uratować równie głupią księżniczkę, ale czy to prawda? Niestety nic więcej na ten temat nie jestem w stanie napisać, gdyż w dalszej części rozłożono mnie na łopatki i nie wiem jak wygląda zakończenie. Akcja gry toczy się a to na dworze, a to w zamku, zupełnie jak w przypadku Mario.

Niestety Dave jest bezbronny, ale za to bardzo skoczny z niego człowieczek. Dobrze

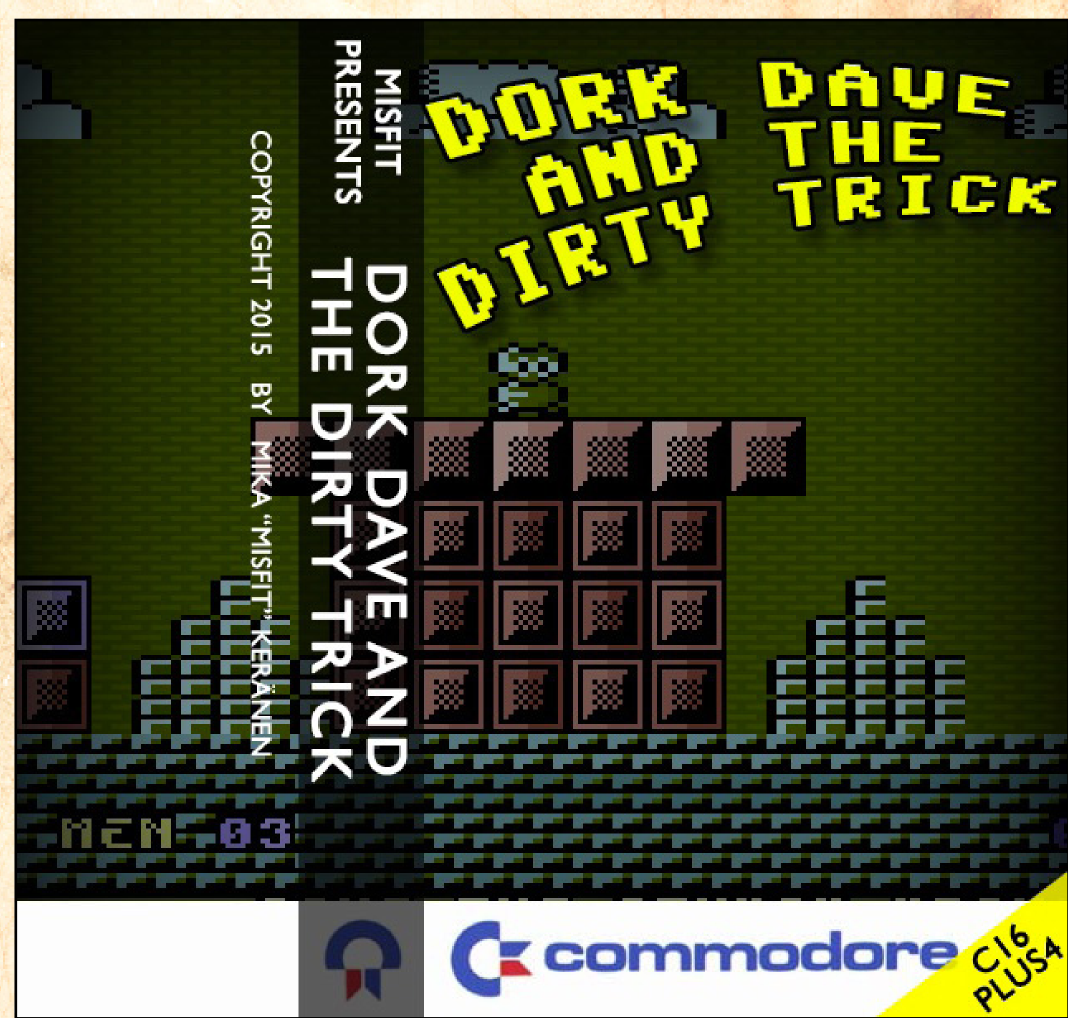




sobie radzi w skakaniu nad przepaścią lub wskakiwaniu na postawione nieco wyżej platformy. Z przeszkód, na które się natknąłem podczas gry mogę wymienić: ruchome bloczki, wylatujące pociski, migające wiązki lasera, kruszące się podłoże, no i wcześniej wspomniana przepaść. Fajnie, że nie ma tutaj ograniczonego czasu na ukończenie danego poziomu, a więc można grać bez zbędnego pośpiechu. Jeśli chodzi o zbieranie punktów, to możesz je zdobyć na przykład poprzez zbieranie białych, skaczących kropek lub rozwalanie głową niektórych bloków.

Muszę Was jeszcze ostrzec przed jedną rzeczą! Gdy rozpoczynasz grę, to w żadnym wypadku nie naciskaj fire, tylko pozwól, aby odrzuciło Cię w prawą stronę, bo w przeciwnym razie stracisz życie. Ogólnie, to nie ma znaczenia, czy zetkniesz się z przeszkodą w połowie lub pod koniec danego poziomu, bo i tak zawsze przeniesie Cię na jego początek.

Zanim zakończę opis gry, to muszę koniecznie pochwalić jej grafikę. Dobrze dobrane kolory i staranne wykonanie sprawiają, że jest wyraźna, a co najważniejsze, zastosowano w niej technikę Parallax scrolling. Strona dźwiękowa jest dosyć uboga, ale tragedii nie ma. Wysoka grywalność to również jedna z ważniejszych cech tej gry. Widzicie? Prawie same pozytywy. To jak? Zagramy razem?



▲*Screen pochodzi ze strony:* http://www.plus4world.com/

DORK DAVE AND THE DIRTY TRICK

Wydawca: **Misfit**
Rok wydania: **2015**
Platforma: **C16**

9 4 8

COMMODORE

RECENZJA

RANSACK

Recenzja: Komek

Już jakiś czas temu obiecałem sobie, że jeśli będę opisywał grę, która powstała w latach 80-tych, to na pewno zabiorę się za coś mniej znanego, a dobrego. Bo czy jest sens czytać po raz tysięczny na przykład o: The Great Giana Sisters, International Karate lub Test Drive? Takie tytuły znane są Wam już przecież na wylot, a wierzcie mi, że jest naprawdę mnóstwo takich, o których większość z Was jeszcze nie słyszała.

Na grę Ransack trafiłem zupełnie przypadkiem, kiedy to sprawdzałem zawartość kasety z kilkunastoma grami, którą podarował mi kolega Wojtek. Jako, że jestem wielbicielem Shoot'Em Up, to podskakujący i strzelający do hordy wrogów robot już w pierwszych sekundach rozgrywki przypadł mi do gustu. Jak się później dowiedziałem, ma on popsute systemy stabilizacyjne. W takim razie, dlaczego wysłano go na misję wojenną? Otóż wszystko się zaczęło od tego, że osiem planet należących do systemu planetarnego zwanego Ryvian uchylało się od płacenia daniny Demokratycznej Radzie Planet, a ci postanowili odzyskać dług. Wysłali więc swojego przedstawiciela, który miał co nieco wynegocjować z przedstawicielami tychżeplanet, ale zamiast tego został przez nich pożarty! Tego już było za wiele! Postanowiliwysłać flotę wojenną, która miała się rozprawić z mieszkańcami systemu Ryvian. Jednak z powodu cięć budżetowych zdecydowali, że ograniczą się tylko do jednego, nie do końca sprawnego, ale za to mocnego i bojowego robota, którym pokierujesz właśnie Ty!

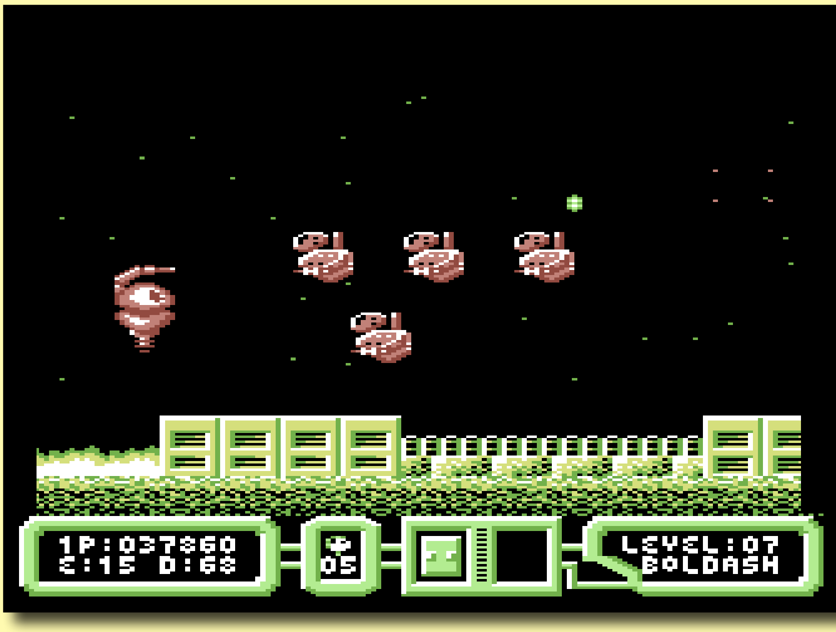


Pierwszą z ośmiu planet systemu Ryvian jest Eelleet, a następne to: Gauntlet, Urydyum, Riptoff, Santion, Frust, Boldash, Dealta. Jeśli chodzio rozgrywkę, to na każdej z nich panują takie same zasady.Musisz zniszczyć napotkane na drodze statki roboty i maszyny sterowane przezmieszkańców. Jest ich bardzo dużo i poruszają się w szybkim tempie, co sprawia, że gra nie jest łatwa. Do dyspozycji masz cztery życia, a każde z nich składa się z piętnastu punktów energii, więc nie jest aż tak źle. Jak każda dobra strzelanina, tak i Ransack posiada specjalne bonusy ułatwiające grę, czyli: kilka rodzajów broni, bomby i niespodzianki. Występują one pod postacią kwadratów, na których widnieje rysunek przedstawiają-

RECENZJA



cy ich zawartość. W przypadku bomb i niespodzianek, możesz ich użyć w wybranym przez Ciebie momencie, kierując joy'a w górę i naciskając jednocześnie fire. A jak sprawdzić, czy w danej chwili jesteś w ich posiadaniu? Na samym dole ekranu rozciąga się długa ikona, a na jej środku znajdują się dwa małe okienka. Prawe – pokazuje, czy posiadasz bombę lub niespodziankę, lewe – z jakiej broni obecnie korzystasz. Warto dodać, że bomby są bardzo przydatne, zwłaszcza gdy znajdujesz się w sytuacji bez wyjścia, ponieważ ich detonacja niszczy wszystko, co znajduje się w zasięgu wzroku. Podczas gry, w jednym z bonusów „?" trafiłem na coś fajnego, a mianowicie na małego robocika, który latając po ekranie niszczył przeciwników zmierzających w moim kierunku. Zwracajcie również szczególną uwagę na bonusy, które zbieracie, bo będąc w posiadaniu super broni możesz niechcąco wziąć dużo słabszą pukawkę. Po przejściu każdej z planet masz okazję na zdobycie dodatkowych punktów dzięki planszy bonusowej, która moim zdaniem jest piekielnie trudna. Długość rozgrywki na każdej z planet określa upływający czas, który wyświetla się z lewej strony ikony, niezależnie od poziomu zawsze jest to 99 sekund.W przypadku tej gry koniec czasu nie oznacza utraty życia tylko zakończenie walki na danej planecie.





Cóż mogę więcej napisać? Chyba jeszcze to, że gra ma niezłą grafikę, a zastosowanie techniki Parallax Scrolling jeszcze bardziej podnosi jej walory. Efekty dźwiękowe popiskują całkiem znośnie i pasują do akcji. Grywalność dość dobra, ale nieco wysoki poziom trudności troszeczkę ingeruje w dobrą zabawę.

▲ ***Wersja na Atari XL/XE:***

W 2014 roku powstała atarowska konwersja gry Ransack.StworzonojąnakonkursAtariBitByterUser Club(ABBUC),zachowującklimatoryginałuwstanie idealnym.

RANSACK

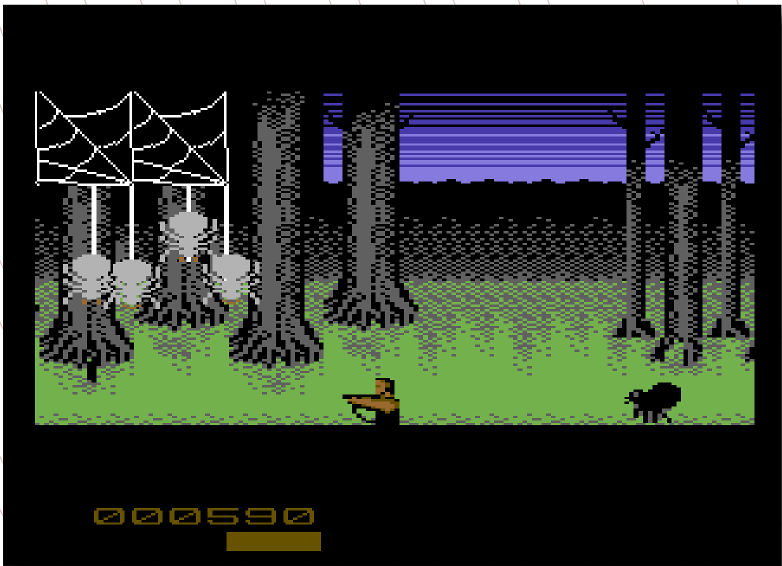
Wydawca: **Audiogenic Software Ltd.**
Rok wydania: **1987**
Platforma: **C64**

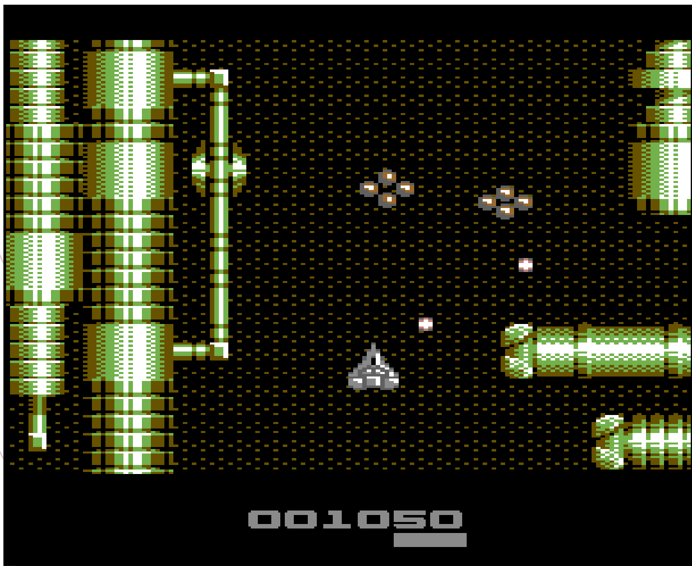
7 5 6

GADAJĄCE GŁOWY

Shoot´Em-Up Construction Kit

Są osoby, które twierdzą, że jest to prymitywne narzędzie do produkcji kiczu, a wszystko co powstaje za jego pomocą jest pozbawione charakteru. Są też tacy, co mówią, że to prosty i szybki sposób na dobrą grę i wystarczy się tylko przyłożyć, aby była atrakcyjna. Zdania na temat gier, które powstają w programie *SEUCK (Shoot´ Em-Up Construction Kit)* są podzielone. W tym odcinku Gadających Głów poruszymy tematykę gier na Commodore 64 i Amigę, stworzonych w tym programie. Ciekawe co mają do powiedzenia na ten temat redaktorzy z *K&A plus*? Sprawdźcie!





noctropolis: Ja o *SEUCK´u* mam pozytywne zdanie i muszę stanąć w jego obronie. Główną siłą tego programu jest bowiem relatywna łatwość w tworzeniu gier przy jego użyciu, co zresztą przekłada się zarówno na ogrom tytułów wykreowanych za jego pomocą, jak i niesłabnącą od lat popularność. Są zresztą tacy twórcy, dla których możliwości oferowane przez program są wystarczające i pozostają przy nim

> Główną siłą tego programu jest relatywna łatwość w tworzeniu gier przy jego użyciu, co przekłada się na ogrom tytułów wykreowanych za jego pomocą.
>
> - noctropolis

na zawsze, a są i tacy, dla których staje się on później furtką do poważniejszego tworzenia (a także tacy, dla których jest on „odskocznią" od czegoś większego co jakiś czas). Nie zgodzę się też z tym, że to narzędzie do produkcji „kiczu". Owszem, za pomocą *SEUCK'a* stworzono mnóstwo sztampowych i nudnych strzelanek, ale i perełek nie brakuje. W dodatku, perełki te to nie tylko same strzelaniny, jak sugerowałoby rozwinięcie akronimu SEUCK (choć i tu jest w co pograć, ambitnych jest sporo) ale bardzo istotny jest właśnie fakt, iż niektórzy twórcy umiejętnie omijają (bądź raczej wypadałoby powiedzieć - maskują) ograniczenia programu i kreują za jego pomocą gry przeróżne: np. platformo- wyścigo- czy przygodowo-podobne, bądź nawet całkowicie pokręcone gatunkowo.

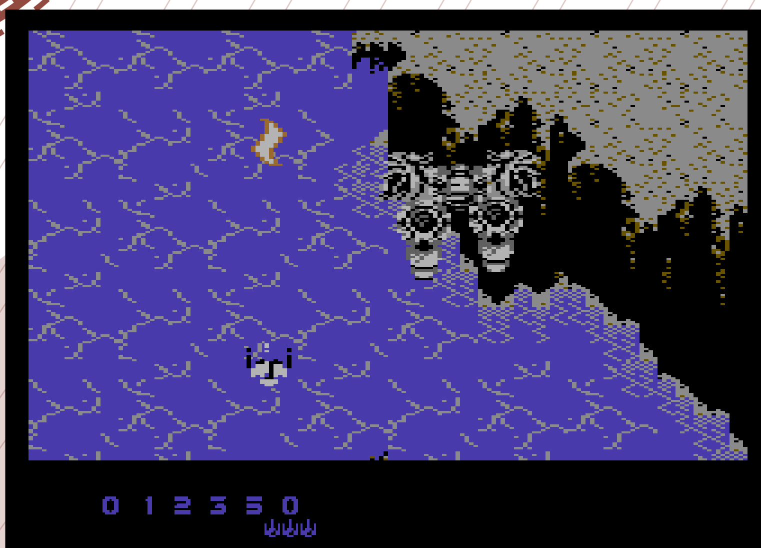
Komek: Prawda jest taka, że wiele gier, które zostały stworzone za pomocą tego programu spowodowało, iż spędziłem przed ekranem monitora sporo czasu. Mogę śmiało wymienić mnóstwo *SEUCK'owych* produkcji, które mają dobrą grafikę i wysoką grywalność, jednak ograniczę się do tych najważniejszych. Na C64 są to: *Laserhawk, Verde, Forgotten Forest, Evil Wizard 2, Dodo's Deep Doo-Doo, 1000 Kung Fu Maniacs, V.I.O.S.* Na Amige: *Intense – Sector One Reborn, Raid (I, II, III, IV), Sky Flyer, Serene Trilogy*. Niestety, program *SEUCK* ma ograniczone możliwości, które powodują, że można wykonać jedynie imitację pewnych gatunków gier. Jednak do tworzenia typowych strzelanek jest naprawdę dobry i można z niego dużo wycisnąć.

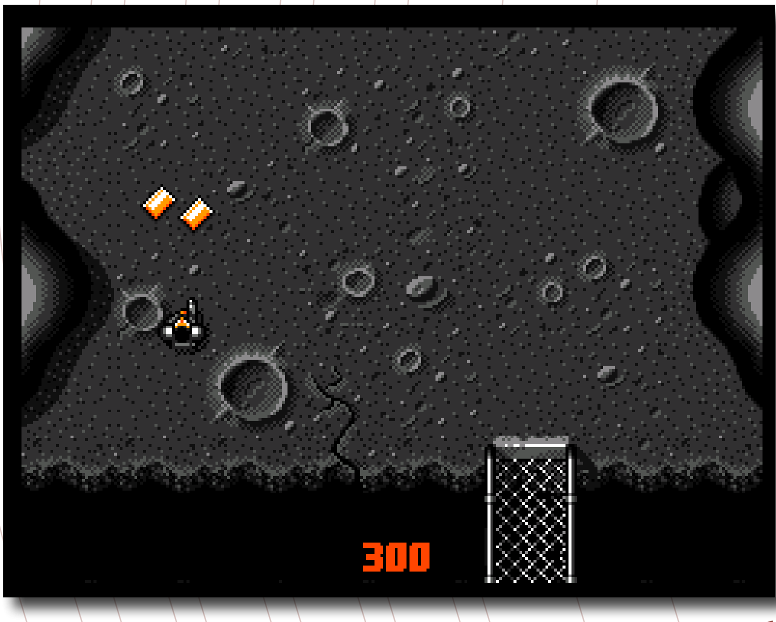
Nie trzeba mieć żadnych umiejętności, ani w ogóle znać się na komputerach – program robi za nas wszystko, co w standardowych warunkach może trwać znacznie dłużej i przynieść słabszy efekt.
- Minimoog

Minimoog: Z *SEUCK'iem* pracuję już od kilku lat, a szczególnie miałem możliwość – wraz ze swoją grupą Slavia – prawie rok temu, przy okazji SEUCK Compo 2015. Kto śledził na bieżąco lub czytał ostatni numer *K&A plus*, ten wie. Stworzyliśmy dwie proste gierki: *Shamai - powrót mitów* i *The Ocean Ninja*. Ten epitet „proste" jest jednak bardzo znamienny dla *SEUCK'a*. Oczywiście wszystko zależy od podejścia



do tworzenia gier, bowiem można taką *SEUCK'ową* produkcję doprowadzić do doskonałości lub po prostu, brutalnie spieprzyć. Odmawiałbym ponadto czynności tworzenia przy pomocy tego programu miana „pisania gier", bo się ich wcale nie pisze! Nie trzeba mieć żadnych umiejętności, ani w ogóle znać się na komputerach – program robi za nas wszystko, co w standardowych warunkach







(mam tu na myśli assembler, czy nawet BASIC) może trwać znacznie dłużej i przynieść słabszy efekt. W grach stworzonych przy pomocy *SEUCK'a* najfajniejsze jest chyba to, że można je z łatwością rozpoznać. Charakterystyczne efekty dźwiękowe, scrolling i ten licznik punktów na dole ekranu zdradzają wszystko!

Jeśli gra jest dobra, to niezależnie od tego, w jakim narzędziu została wytworzona, będzie dobra. Jeśli autor jest w stanie ukryć niedoskonałości SEUCK'a, to moim zdaniem, mamy do czynienia już z inną kategorią.

- Bobikowoz

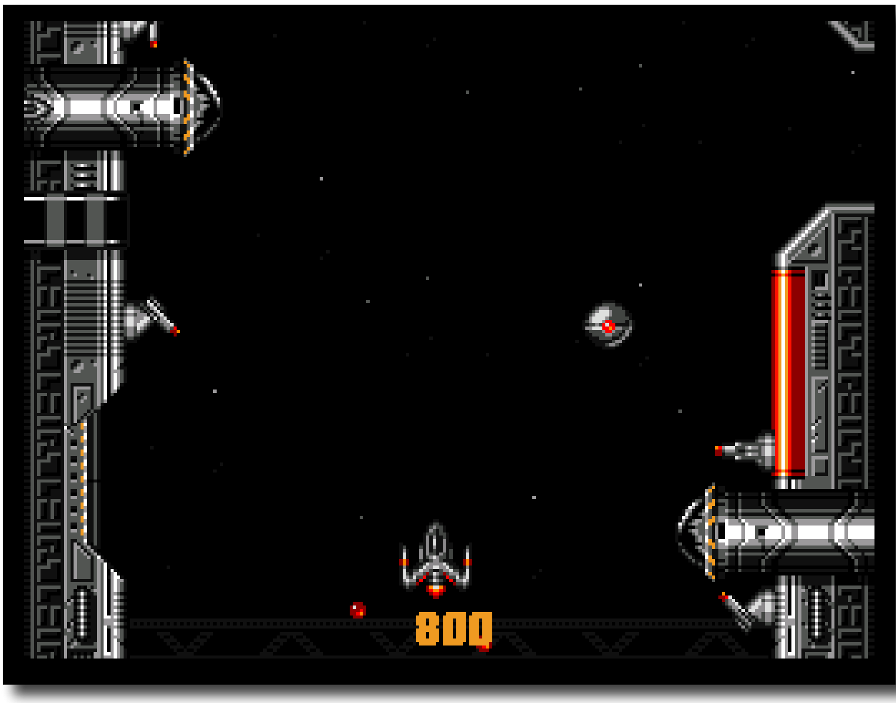
Bobikowoz: Jako gracz mam mieszane uczucia co do gier stworzonych przy pomocy *SEUCK'a*. Podejrzewam, że głównym winowajcą jest tutaj zestaw gier, z jakimi się zetknąłem. Zazwyczaj wyraźnie widać, czy dana produkcja była stworzona właśnie w tym edytorze. To największy minus, gdy po raz kolejny zabawa opiera się dokładnie na tym samym, a jedyną różnicą jest grafika. A co w takim razie ze wspomnianymi przez moich przedmówców perełkami? Jeśli gra jest dobra, to niezależnie od tego, w jakim narzędziu została wytworzona, będzie dobra. Jeśli autor jest w stanie ukryć niedoskonałości *SEUCK'a*, to moim zdaniem, mamy do czynienia już z inną kategorią.



noctropolis: Ja jeszcze chciałbym wspomnieć o pewnej ciekawej „podkategorii" (o ile tak to można nazwać) *SEUCK'owych* gier, a mianowicie o produkcjach rozszerzonych o dodatkowy kod. Naj-

częściej można je poznać po tym, że przy credits'ach takiej gry osobno wyszczególniony jest jej czysto *SEUCK'owy* autor, a osobno osoba odpowiedzialna właśnie za tzw. *SEUCK* enchancements, czyli wspomniane rozszerzenia. Często gry takie powstają w następującym tandemie: twórcą głównym jest osoba doświadczona w tworzeniu przy pomocy omawianego środowiska (ale niekoniecznie będąca typowym programistą), zaś o owe dodatki, finalne dzieło wzbogaca koder. Z samą klasyfikacją takich tworów może być już problem. Z jednej strony nie jest to już przecież czysty *SEUCK*, bo żeby zrobić coś takiego, to trzeba mieć jakieś konkretne umiejętności programistyczne (lub szukać pomocy w tej kwestii). Z drugiej, cały trzon takiej gry pozostaje „seuckowy", a owe rozszerzenia pakowane są głównie w coś, co można by nazwać „oprawą". No bo powiedzmy sobie szczerze: o ile czysty *SEUCK* daje radę przy stworzeniu fajnej rozgrywki samej w sobie, to często brakuje czegoś poza nią. Atrakcyjnego ekranu tytułowego, jakichś przerywników, muzyki w trakcie zabawy, czy solidnego zakończenia. Ja na przykład, nieraz po przejściu typowej *SEUCK'owej* produkcji czułem się „niespełniony" właśnie ze względu na jej typowe, „udawane" zakończenie, a raczej jego brak. Dochodzi się do końca etapu, po prostu znikają przeciwnicy, bohater pozostaje na ekranie z ograniczonym zakresem ruchu i gdzieś tam u góry widnieje napis the end lub cos w tym stylu. Czuje się, a przynajmniej ja czuję, że jest to taki sztuczny murek, a nie zakończenie z prawdziwego zdarzenia (a niektóre gry po prostu się zapętlają, co dla mnie jest rozwiązaniem jeszcze gorszym). Koderskie rozszerzenia pozwalają z kolei w tym miejscu umieścić jakiś fajny, kończący obrazek, może muzyczkę, słówko o końcu całej historii wraz z gratulacjami. Graczowi od razu jest milej i czuje, że jego wysiłek został lepiej nagrodzony. Tak, rozszerzenia *SEUCK'a* to fajna sprawa, choć oczywiście czysty *SEUCK* to już nie jest.

Jak widzicie, zdania redaktorów na temat *SEUCK'a* zbytnio się nie różnią. W 90-ciu procentach są pozytywnie nastawieni do produkcji, które powstają w tym programie. Jeśli ktoś z Was nie miał jeszcze z nim do czynienia, to warto, aby się zapoznać, bo tylko w ten sposób można wyrazić prawdziwą opinię. A może chcielibyście sami stworzyć jakąś *SEUCK'ową* gierkę?





RECENZJA

Rezurekcja: Syndicate

Recenzja: c00k

Jest rok 1993. Firma Commodore wypuszcza na świat Amigę 1200, która, co prawda udana, to wpłynęła na losy firmy w stopniu porównywalnym do tego jak Messerschmitt Me 262 Schwalbe wpłynął na losy Niemców w czasie II wojny światowej (choć może przez wzgląd na założyciela Commodore, to nie jest najlepsze porównanie). W tym samym czasie brytyjska firma Bullfrog znana z „symulatora boga" Populous wydaje na świat pierwszą grę z serii Syndicate. Choć jeszcze wtedy, podobnie jak w przypadku Lucasa i jego „Gwiezdnymi Wojnami" nie myślano o serii.

Fabuła pokrótce wygląda tak: niedaleka przyszłość, światem rządzą korporacje. Stoimy na czele jednej z nich i chcemy przejąć strefy wpływów pozostałych korporacji. Do tego celu mamy specjalnych agentów, których wysyłamy w czteroosobowych składach na misje.

Może nie jest to pierwsza gra taktyczna na tę platformę, ale na pewno pierwsza o takich możliwościach prowadzenia rozgrywki. Co prawda system LMB – ruch i RMB strzał był już znany choćby z kultowej produkcji jak *Cannon Fodder*, tak jak i rozdzielanie drużyny w celu osłaniania reszty jej członków przez jednego, ale tutaj każda jednostka mogła zostać inaczej wyposażona. Zarówno w sprzęt jak i cyborgizacje, które wpływają na osiągi fizyczne naszych agentów, jak i na inteligencję potrzebną do samodzielnego funkcjonowania. Misje są zróżnicowane, czasem trzeba kogoś zabić, czasem coś przechwycić, a nawet kogoś porwać za pomocą specjalnego urządzenia *persuadertron*.





Co jeszcze wyróżnia tę grę od innych to klimat. Fani Gibsona skali ze szczęścia. Mamy tu prawdziwy Cyberpunk przez duże C! Oprócz wspomnianej wcześniej wizji świata jest świetna oprawa graficzna. Przede wszystkim jest, jak to można fachowo powiedzieć noir. Świat cyberpunkowy ma być z zasady ciemny i szary, czasem ozdobiony krzykliwymi kolorami w postaci reklam multimedialnych. Tak i jest tu. Jak śpiewa gwiazda internetu aspirująca do bycia zawodnikiem MMA: *Nie jest kolorowo*.

Jakby tego było mało mamy tu czynnik strategiczny. Co prawda sam wybór regionów do podbicia jest tylko formalnością, ale już wysokość podatków na nie nałożonych i gospodarowanie pieniędzmi w celu prowadzenia badań naukowych to już wysoka wartość dodana.

To wszystko sprawiło, że, mówię to oficjalnie, to moja ulubiona gra komputerowa. Żadna inna nie sprawiła mi tyle radości :)

Niestety było tu już widać jak PC idzie do przodu. O ile kilka lat wcześniej DOS-owe gry wyglądały nieporównywalnie gorzej, o tyle tu jest niestety na odwrót. Najbardziej rzucało się to w oczy na tzw. pojazdach uprzywilejowanych. Wersja na Amigę miała jeden model z sygnalizacją świetlną na dachu, podczas gdy na PC było widać czy jest to samochód policyjny czy karetka, które zresztą bez problemu można było sobie go „pożyczyć" niczym w późniejszych znanych produkcjach, z tą różnicą, że do kierowcy trzeba było strzelić :)

Trzy lata później powstała druga część tej gry *Syndicate Wars*. Zarówno to, jak wyglądała, jak i to, że firma Commodore już nie istniała spowodował, że nie było wersji na Amigę. Wcale nie dlatego nie warto o tej grze wspominać, bo gra była

po prostu słaba. Zapowiadana jako wielki hit z trójwymiarową grafiką, co miało eliminować największą bolączkę z części pierwszej – brak możliwości obracania ekranu, kiedy agenci są za budynkiem. Niestety to nie wystarczyło. Pamiętam, że nawet próbowałem w nią grać, ale w ogóle mnie nie zaciekawiła. Podobne odczucie mieli wszyscy moi znajomi.

Na kolejną grę z serii, fanom przyszło czekać 16 lat. Jednak tylko tytuł *Syndicate* się zgadzał. To, co powstało, było niesamowicie daleko od tego, na co fani czekali. Dostaliśmy strzelankę z perspektywy pierwszej osoby. Są korporacje, są agenci, ale jakoś tak za jasno tam. Zamiast cyborgizacji mamy chip, który pozwala nam wpływać na przeciwników, podłączać się do elektronicznych urządzeń i daje nam informacje o naszym stanie. Niby fajnie, choć jakoś mało klimatycznie. Ducha poprzedniej epoki widać na bossach, którzy obecnie są mało popularni.

Pewnego pięknego dnia goście, którzy byli zaangażowani w tworzenie pierwszej części gry skrzyknęli się razem i ogłosili całemu światu, że stworzą dokładnie to, na co fani czekali. Jest tylko jeden szkopuł. Nie mają pieniędzy. Poprosili fanów o sfinansowanie całego przedsięwzięcia, a fani zareagowali bardzo entuzjastycznie, co zaowocowało zebraniem wymaganej kwoty. Jako nagrodę, twórcy, oprócz samej gry, oferowali takie bonusy jak umieszczenie postaci darczyńcy w świecie wirtualnym. Główny sponsor został głównym złym charakterem :)

Tak jak napisałem, to jest dokładnie to, na co czekali tacy fani serii. Mamy tu wysoko rozwiniętą grę taktyczną w rzucie izometrycznym, z cyberpunkowym klimatem. Są korporacje, które rządzą światem, obiektów pilnują strażnicy, a ulice patroluje policja. Do tego dużo zabawek i cybernetycznych wspomagaczy. Zupełnie jak w pierwszej części. Tyle, że tym razem nie dowodzimy czterema siepaczami, a tylko jednym, a pozostała trójka ma inne role. Nieco bardziej ambitna rozrywka niż ta, którą serwują nam współczesne produkcje. Nawet bardziej ambitna niż oryginał :) Położono nacisk na współpracę znaną wszystkim Amigowcom z takich produkcji jak: *Lost Vikingsi Fury of the Furries*, gdzie musimy tak pokierować wyposażonymi w umiejętności bojowe, hakerskie, leczenia, czy cichego zabijania członkami ekipy, aby ukończyć rozgrywkę. Nie mamy tutaj elementu strategicznego polegającego na zdobywaniu poszczególnych regionów świata i zarządzania nimi. Mamy nieco mniejszy świat w postaci aglomeracji i poruszamy się po niej jak w typowym miejskim sandboxie. Kasa nie idzie z podatków, a ze shakowanych bankomatów, które przelewają na nasze konto ułamek jednostki na sekundę grania. Spróbujcie zostawić grę włączoną na całą noc ;) W tle jest nawet fabuła. Natomiast, największym dla mnie atutem tej gry jest jej oprawa graficzna. Cały czas jest ciemno, a mrok miasta rozświetlają kiczowate, neonowe reklamy, które są zresztą kawałkiem bardzo dobrej roboty. Cyberpunk jest dokładnie taki, jaki znamy z kultowych filmów jak: *Łowca androidów* czy *JohnnyMnemonic*. Jak dla mnie majstersztyk, który niesamowicie cieszy oko.

Jest tylko jedno „ale". Gra nie nazywa się *Syndicate* tylko *Satellite Reign*, co wynikło z faktu, że firma EA posiada do niej prawa autorskie. Drugim „ale", ale małym jest brak możliwości kupna wersji pudełkowej, ale to moje subiektywne „ale", bo niektórzy cenią sobie wygodę kupowania wersji elektronicznych.





O ogromnym sukcesie tej gry świadczy fakt, że gdy napisałem do twórców, na wskazany do kontaktów z mediami adres, z prośbą o wersję gry do recenzji i jakąś ciekawą notkę prasową, osoby za to odpowiedzialne nie uznały, że nie zależy im na promocji w piśmie naszego kalibru :) No dobra, na tę wersję darmową nie liczyłem, ale notkę to by mogli wysłać, bo pewnie i tak mają jakiś szablon :)

Podsumowując, gra czerpie całymi garściami to co najlepsze z pierwszej części serii, sandboxów, gier nastawionych na współpracę i klasyki gatunku cyberpunk zapewniając nam wiele godzin rozrywki, do której będziemy chętnie wracać.

COMMODORE

RECENZJA

Slavia po raz drugi

Recenzja: Minimoog

Niektórzy z was, Drodzy Czytelnicy, zapewne pamiętają, jak w maju 2014 roku światło dzienne ujrzała gra Slavia, umieszczona jako coverdisk do pisma „Komoda", jednego z tych, które utworzyły naszą obecną redakcję. Datę ową uznaję za początek działalności grupy pod tą samą nazwą – Slavia.

Teraz przychodzimy znów, z grą *Slavia 2*! Cyfra dwa, zawarta w tytule, ma wiele znaczeń. Jest to nasza druga gra tekstowa, dla dwóch graczy, druga część poprzedniej Slavii, która powstała dwa lata temu. Mnóstwo tych dwójek, czyż nie?



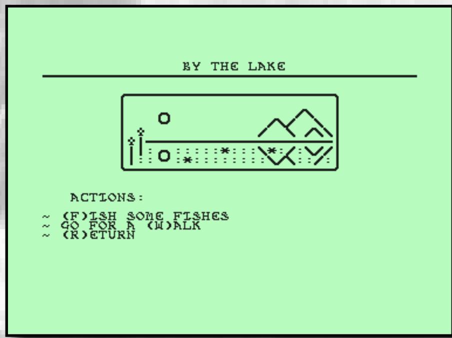


Nasza nowa produkcja jest również osadzona w realiach wczesnego średniowiecza, w okresie wczesnopiastowskim. Można grać jednym z autentycznych czterech plemion słowiańskich – Polanami, Pomorzanami, Morawianami lub Drewlanami. Każde posiada własne statystyki, które oczywiście można ulepszać. Mamy cały dzień na kupno wojska, specjalnych obiektów poprawiających nasze statystyki oraz gromadzenie i wymienianie dóbr potrzebnych na te zakupy. Kiedy wybije godzina 22:00 – bitwa zaczyna się!

Co nowego względem poprzedniej części? Jak już wspomniałem – jest to gra dla dwóch graczy. *Slavia 2* umożliwia rozgrywkę nawet z oddalonych od siebie miejsc, a szczególnie pomocnym w tym narzędziem jest… Internet. Program korzysta ze specjalnej metody wyliczania i odbierania kodów – wystarczy podawać je sobie przez czat, a wasze kommodorki połączą się! Ale uważajcie! Przy przepisywaniu kodu trzeba być bardzo ostrożnym, nie można go bowiem poprawić!

W tej części gry nie ma tak rozbudowanej możliwości poruszania się po świecie, jak przedtem. Nie ma dostępnej mapy, ale wciąż można chodzić do lasu lub nad jezioro. Miejsca te będą nam bardzo potrzebne, są bowiem źródłem ryb, skór i mięsa, które można sprzedawać.

W *Slavii 2* bitwa jest podzielona na dwa etapy – walkę wojskiem oraz walkę wręcz. W pierwszej części trzeba umiejętnie i strategicznie rozdzielać wojsko – wojów, tarczowników i łuczników. Ich ilość wpływa na atak, obronę, lepsze odpieranie oraz zadawanie obrażeń. Kiedy jedno z wojsk się skończy lub jego energia osiągnie 0 – wstępujemy w drugi etap rozgrywki. Najpierw pozostałe wojska i energia



przechodzą do puli statystyk bohaterów. Jedyne, co zostaje to atakować do upadłego lub się poddać!

Slavia była grą przygodową, *Slavia 2* jest za to grą strategiczną. Zdobycie właściwej liczby wojska, zarządzanie czasem przeznaczonym na przygotowanie do bitwy oraz wojskami w czasie walki wymaga umiejętności podejmowania właściwego ryzyka i tworzenia strategii. Bitwa, która zdaje się przesądzona, może być tylko ułudą!

Wiem, że nieładnie jest chwalić własne dzieci, ale uważam, że warto jest zagrać w *Slavię 2*. To owoc ciężkiej, półrocznej pracy, ale efekty są naprawdę przyjemne i gra jest dobrym rozwiązaniem na spędzenie choćby pół godziny z kumplem.



Moje przygody z XU1541

TUTORIAL COMMODORE

Recenzja: JargoV

Od kiedy scena spod znaku Commodore zaczęła się pojawiać w internecie, prawie każdy użytkownik spotkał się z problemem transferu danych pomiędzy komputerem PC a C64. Mnie również w końcu zaczęło to dotyczyć. Ten ogromny wybór gier i produkcji demosceny, ile jeszcze można to wszystko uruchamiać na emulatorze? Czas przenieść się na prawdziwy sprzęt!

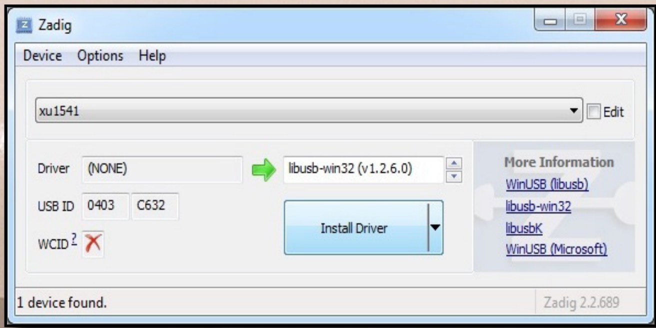
Pierwszym rozwiązaniem było złożenie prostego kabla XE+XM1541. Wszystko działało jak należy, jednak kabel korzystał z aktualnie już przestarzałego portu równoległego LPT, którego spotkanie w komputerze w dzisiejszych czasach graniczy z cudem. Moja maszynka która zajmowała się tylko tym zadaniem, nadawała się powoli już tylko do wyrzucenia. Ciągle się zawieszała nawet pomimo świeżej instalacji systemu...

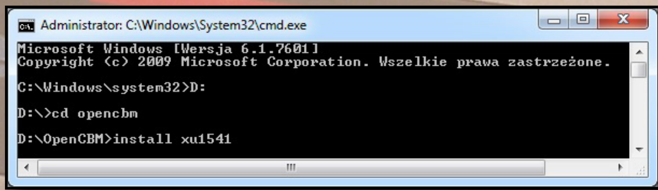
Znalazłem wyjście z tej sytuacji, czyli dosyć popularny interfejs XU1541: http://spiro.trikaliotis.net/xu1541

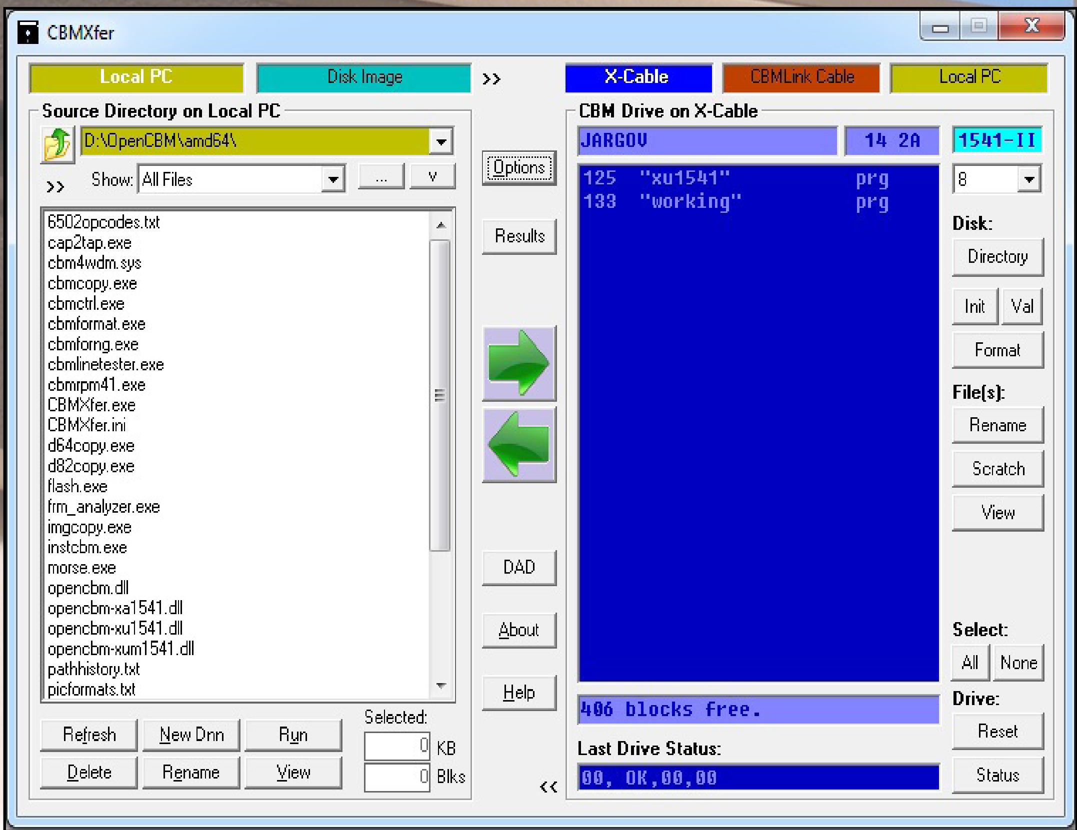
Spojrzałem na PCB tego projektu, z racji dwuwarstwowego projektu jest on dosyć trudny do wykonania w domu dla osób nie mających w tym wprawy. Więc przy okazji składania tego interfejsu postanowiłem zaprojektować prostszą wersję, czyli Mini XU1541. Nie wymaga ona tak dużych umiejętności lutowania i wytwarzania płytek PCB jak oryginalny projekt, więc jest bardziej dostępna dla tzw. mas ;)

Szybko „odchudziłem" schemat, narysowałem nową płytkę, wytrawiłem, po czym wszystko zlutowałem.

Jednak wciąż było coś nie tak, sterowniki wraz z programem OpenCBM, w wersji dostarczonej na stronie nie chciały za specjalnie współgrać z Windowsem 7 w wersji 64 bitowej. Projekt odłożyłem ale jednak po czasie do niego wróciłem. Więc przy okazji postanowiłem opisać sposób instalacji interfejsu w 64 bitowym systemie operacyjnym, pomimo tego że jest on zawarty razem ze sterownikami, jednak może być trochę zawiły i niezrozumiały tylko do podstawowego zastosowania z XU.







TUTORIAL

1. Podstawą są sterowniki zawarte w paczce z programem OpenCBM, jednak należy pobrać je w wersji Alpha/Beta! http://spiro.trikaliotis.net/opencbm-alpha

W momencie pisania artykułu i w moim przypadku była to paczka w pierwszej wersji Beta 0.4.99.98. Pobieramy je i rozpakowujemy.

2. Uruchamiamy komputer z wyłączonym wymuszaniem podpisywania sterowników, oraz podłaczonym interfejsem XU1541

3. Uruchamiamy program Zadig z uprawnieniami administratora http://zadig.akeo.ie/ po czym instalujemy sterowniki libusb -win32.

4. Uruchamiamy wiersz poleceń z uprawnieniami administratora, następnie przechodzimy do katalagu OpenCBM, aby uruchomić komendę „install xu1541"

5. Dla większej wygody instalujemy środowisko GUI dla OpenCBM, ja od siebie polecam CBMXfer http://www.6502.org/users/sjgray/software/cbmxfer/cbmxfer.html

Wypakowujemy je do folderu:amd64 - dla systemu 64 bitowego lub i386 - dla systemu 32 bitowego. Znajdują się one w folderze gdzie wypakowaliśmy OpenCBM.

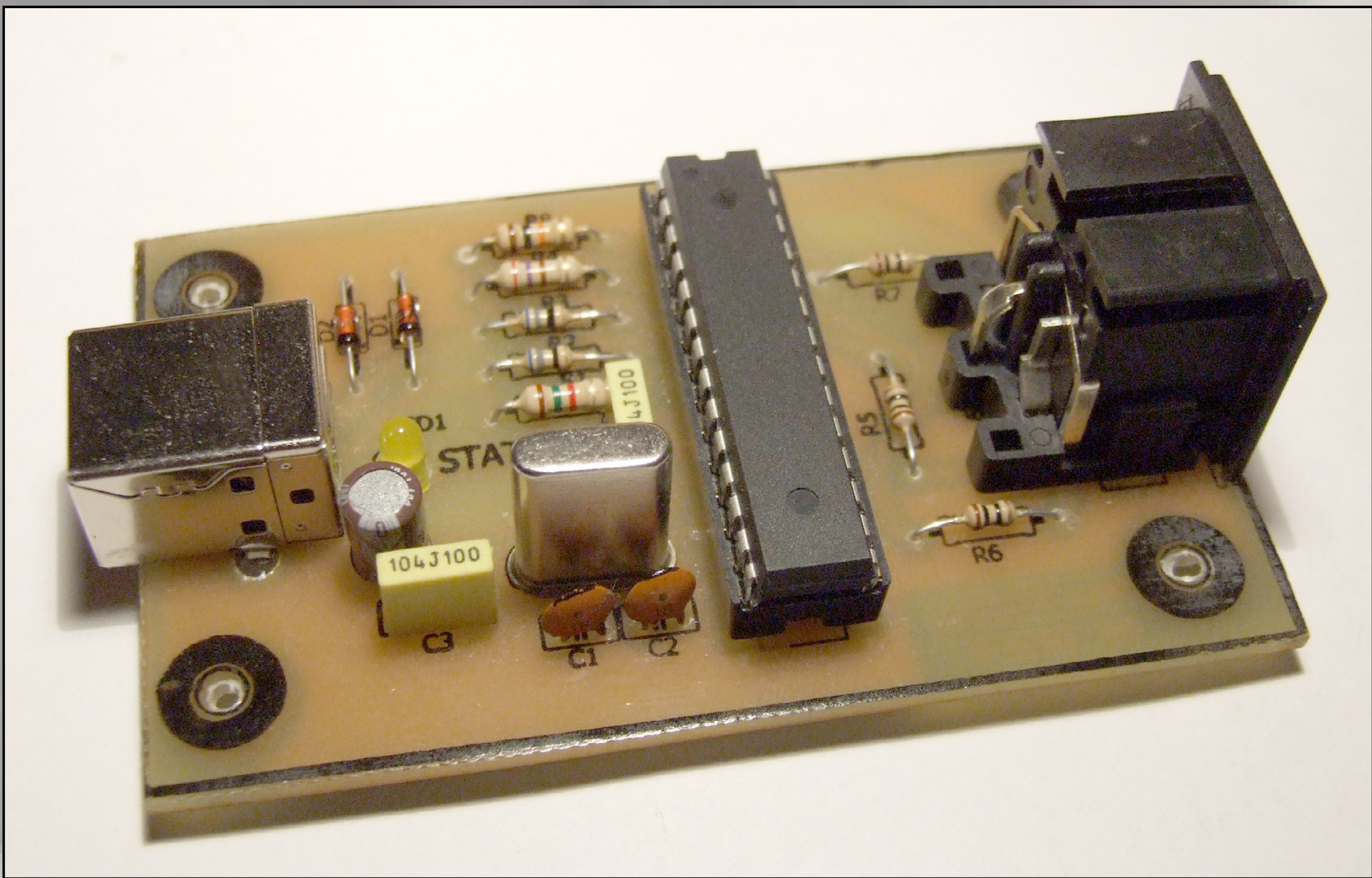
6. Uruchamiamy CBMXfer.exe w ustawieniach zaznaczamy jako interfejs X-Cable

I od teraz już bez problemu można przerzucać dane pomiędzy Commodore 64 a współczesnym PC-tem, chyba nie muszę mówić jakie to teraz wygodne ;)

XU1541 w podstawowej konfiguracji bez JiffyDOS demonem prędkości nie jest, ale najważniejsze jest to, że działa bez żadnych problemów.

Oczywiście załączam schemat i wzory płytek do wersji mini: https://www.dropbox.com/sh/72ast2jon2uipej/AAAqHnN-rJlZ8BXtJxN-Nwl_ga?dl=0

Proces wgrywania firmware jest identyczny jak w oryginalnej wersji, ja tylko lekko zmodyfikowałem stronę sprzętową.



Aviator

Felieton: Neurocide

Pudło było ogromne. Byłem pewien, że w środku znajduje się coś, co będę mógł podłączyć do mojego Commodore 64. Nie mogłem wytrzymać napięcia, więc rzuciłem się na pakunek. Pazurami i zębami rozrywałem ozdobny papier. O tak! Przeczucie mnie nie zawiodło.

Na pudle napis *QuickShot* rozwiał wszelkie moje wątpliwości. Chciałem więcej. To był *Aviator 1*. Ogromny kontroler do gier. Aż trudno mi do dziś powiedzieć, czy była to bardziej kierownica, czy system do sterowania lotem statku kosmicznego. Jak masz te dwanaście lat to wydaje ci się, że właśnie dostałeś najlepszy prezent, jaki tylko mogłeś wymarzyć sobie na święta.



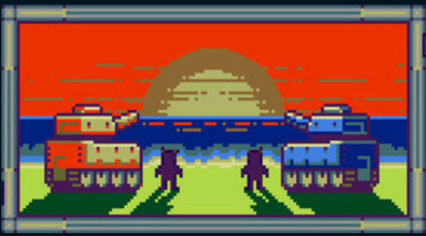
Patrzysz na to cudo i nie możesz się mylić. To dzieło sztuki, dzieło genialnego inżyniera. Już widzisz jak dzięki niemu latasz, jesteś jak te dzieciaki z reklam. Kolorowe paski wirują dookoła ciebie i lecisz w gwiazdy, strzelasz do kosmitów, a potem zmieniasz się w *F18* i bombardujesz Saddama.



A potem... to podłączasz. Przyssawki ledwie się trzymają stołu, kiedy ciągniesz do siebie samolot leci w dół, kiedy pchasz dziób idzie w górę. Wszystko na opak. Dobrze, że możesz skręcać. *Aviator 1* ląduje... niestety na szafie, gdzie pokrywa go kurz. Jak dobrze, że dzieci tak szybko zapominają.

AMIGA

RECENZJA



Tanks Furry

Recenzja: Tomxx

Jakoś na początku stycznia przypadkiem trafiłem w sieci na trailer nowej gry amigowej. Jego koncepcja, wykonanie i podkład muzyczny stały na wysokim poziomie, a motyw przewodni gierki – czołgi – były dla mnie, fana World of Tanks, magnesem do zainteresowania się tą produkcją. Gdy dodatkowo w trailerze przewinęła się okładka naszego rodzimego Magazynu Amiga z listopada 1994 roku po prostu zaniemówiłem. Czyżby po Polu Walki z 1995 roku polskie stalowe potwory znów miały pokryć się bitewnym kurzem?

Grę Tanks Furry, bo tak brzmi tytuł naszej nowej rodzimej produkcji, po raz pierwszy zaprezentowano publiczności podczas gdańskiej imprezy Retrokomp 2015, gdzie zajęła solidne drugie miejsce w kategorii retro GameDev-u. Za całość prac odpowiada Project R3D, czyli grupa pasjonatów skupionych wokół Polskiego Portalu Amigowego, gdzie grze poświęcono osobny wątek na forum wypełniony update'ami i komentarzami samych autorów. Gra jest wielokierunkową strzelanką rozgrywaną na pojedynczym ekranie i jako klasyczna zręcznościówka na pierwszy rzut oka przypomina kultowe Battle City firmy Namco. Rozgrywka jest szybka i intuicyjna, mapy stosunkowo różnorodne, a celem nadrzędnym jest wybicie do nogi jednostek przeciwnika, przy zachowaniu naszej bazy w stanie idealnym. W trybie dla pojedynczego gracza mamy do dyspozycji 42 misje, a scenariusz pola bitwy przeprowadzi nas przez krajobrazy pustynne, leśne i miejskie. W każdej misji przyjdzie nam walczyć ze zróżnicowanymi siłami przeciwnika: od pojazdów opancerzonych, poprzez czołgi lekkie, ciężkie i super-ciężkie, aż do ultranowoczesnego „wundertanka". Ogromnym plusem TF jest wprowadzenie trybów kooperacji oraz PvP dla maksymalnie 4 graczy (sterowanie odbywa się za pomocą dwóch joysticków oraz klawiatury). Tryb multiplayer ma sporą szansę zaistnienia na imprezach amigowych i widzę tu podobny potencjał do Bombermana – przy browarku i na oryginalnej Amidze nie ma niczego lepszego niż wypuszczenie kumplowi pocisku między oczy, tzn lufę ;)

Aspekty audiowizualne również oceniam pozytywnie. Ręcznie rysowana grafika, wzorowana na GameBoy-owym Advance Wars, jest przyjemna, przejrzysta i różnorodna. Mamy tu właściwie do czynienia z dwiema warstwami podłoża, tak więc pojazdy mogą przejeżdżać zarówno pod, jak i nad elementami krajobrazu. Całość dopełnia pięcioklatkowa animacja otoczenia, co sprawia miły efekt „ożywienia" świata. O bardzo dobrej muzyce z trailera wspomniałem już we wstępie. Zarówno ten kawałek, jak i utwór z intra (jego obejrzenie wyjaśni wam zagadkę tytułowych „futrzaków"), stworzył Simone Bernacchia, znany na scenie amigowej pod nickiem JMD. W samej rozgrywce nie uświadczymy natomiast podkładu muzycznego i wzorem Cannon Foddera, słyszalne są

▼ Zrzut ekranu z oficjalnego trailera gry, źródło: YouTube.com



tu tylko proste efekty dźwiękowe. Warto również wspomnieć o wymaganiach sprzętowych gierki: odpalimy ją na tradycyjnych Amigach dysponujących przynajmniej procesorem 020 i 1MB pamięci RAM. Co ważne, chipset AGA nie jest wymagany do zabawy.

Kolejnym aspektem podkreślającym fanowski aspekt gierki jest sposób jej dystrybucji. Gra jest nieodpłatnie dostępna w wersji cyfrowej na serwerach Aminet, jednak przygotowano również bogatą i efektownie wydaną wersję pudełkową, co jest sporym ukłonem w stronę kolekcjonerów! Podstawowym nośnikiem danych jest płyta CD zawierająca m.in. obraz dyskietki w formacie adf do własnoręcznego nagrania, choć za niewielką dopłatą możemy również otrzymać grę na dyskietce. Opcję tę wprowadzono osobno, gdyż autorzy obawiali się o dostępność dyskietek przy większej ilości zamówień. W pudełku znajdziemy również drukowaną, kolorową instrukcję w dwóch językach, plakat, magnes na lodówkę oraz naklejki, w tym te na dyskietki. Płyta natomiast nie jest bootowalna pod CD32, gdyż, jak tłumaczą autorzy, stworzenie jej za pomocą dostępnych aplikacji mogłoby być złamaniem prawa autorskiego. Dystrybucja oczywiście nie jest nastawiona na zysk finansowy (koszt wersji pudełkowej z przesyłką to niespełna 10 euro, co jest kwotą zdecydowanie niższą niż inne aktualnie wydawane retro gry), choć dostępność wersji digital zaraz po premierze była wstrzymana z uwagi na chęć uhonorowania osób decydujących się na wersję pudełkową.

TF to dobra, choć nie idealna gierka. Z pewnością jest to pewien powiew świeżości na rynku amigowym, choć ja osobiście będę kibicował autorom, aby włożyli jeszcze trochę wysiłku w design gry. Poprawek wymaga przede wszystkim system AI, jako że pojazdy przeciwnika poruszają się tyleż chaotycznie, co losowo, i jako takie nie stanowią dla nas właściwie żadnego zagrożenia. AI w swoich atakach nie priorytetyzuje nawet naszej bazy, co uważam za spore niedociągnięcie. W mechanice gry brakuje również wpływu ukształtowania terenu na prędkość lub sposób poruszania się jednostek. Takie przecież piaski, krzaki, czy gruz ze zniszczonego budynku idealnie nadają się do spowalniania lub nawet chwilowej blokady poruszania się czołgu, a rzeka mogłaby stać się przejezdna, gdyby tylko dało się przesuwać jakieś większe elementy otoczenia. Grywalność zdecydowanie zyskałaby wówczas na różnorodności. W trybie kooperacji można by jeszcze przemyśleć działanie friendly fire, gdyż obecnie śmierć z rąk partnera nie ma wpływu na dostępne „życia".

Mimo kilku niedociągnięć Tanks Furry zdecydowanie warte jest waszego czasu, a tryb multiplayerowy może być nowym hitem sezonu! Najważniejsze jednak, i za to dla autorów czapki z głów, jest stworzenie i dystrybuowanie w pełni grywalnej nowej gierki na klasyczną platformę z czego chłopaki z Project R3D powinni być z siebie dumni. Mam nadzieję, że sukces i szczere recenzje graczy dadzą im pozytywnego kopa dla przyszłych projektów i że za jakiś czas ujrzymy ich kolejne dzieło.

TANKS FURRY

Wydawca: **Project R3D**
Rok wydania: **2016**
Platforma: **Amiga 68k**

8 3 7







AMIGA

WYWIAD

GameDev Story: Tanks Furry
Koyot1222 & Juen

Autor wywiadu: Tomxx




Krzysiek Matys (Koyot1222, po lewej) oraz Paweł Nowak (Juen, po prawej) z grupy Project R3D opowiadają o koncepcji, inspiracji, stylu pracy, dystrybucji i ogólnych wrażeniach towarzyszących wydaniu swojej pierwszej produkcji na klasyczne Amigi – gry Tanks Furry.

Tomxx: Project R3D niewiele mówi naszym czytelnikom, więc przedstawcie się proszę i powiedzcie, czym zajmujecie się w projekcie Tanks Furry.

Koyot1222: W zasadzie jesteśmy grupą skupioną wokół Juena, naszego programisty. Cały program powstał dość szybko, ale więcej czasu zajęło wyszukiwanie i poprawianie błędów. Ja szukając różnych inspiracji mozolnie stworzyłem całą grafikę i bardzo cieszę się z wypracowanego dla TF stylu. Doomer podesłał nam dźwięki, na stworzenie których wygospodarował trochę czasu między dyżurami a jazdą tramwajami. JMD zobowiązał się dostarczyć nam muzykę po tym jak trafił na filmik z pierwszą demówka naszej gry. Duże podziękowania kierujemy również dla kolegi Aszu, który w końcowej fazie produkcji pomógł nam z korektą tekstów występujących w grze oraz poprawnym tłumaczeniem instrukcji do gry.

W jaki sposób się poznaliście?

Koyot1222: Dość długo myślałem o tym jak rozwinąć swoje graficzne umiejętności. I tak na forum PPA.pl powstał wątek „Pixele/piksele", gdzie od podstaw, na zasadzie szkółki próbowałem pracować nad swoimi umiejętnościami. Docelowo chciałem stworzyć jakiś zestaw poprawnej grafiki do gier. Szczęśliwym zbiegiem okoliczności wątek odwiedził Juen i zaproponował współpracę nad nowym projektem.
Juen: Chyba dobrze się dobraliśmy – Koyot jest takim samym napaleńcem jak ja, od razu udaje nam sie przechodzić do konkretów. Ja programuję już większą część swojego życia i uwielbiam to robić bardzo szybko, natomiast Koyot jest tak dobrym grafikiem, że od koncepcji mija nieraz godzina, a on przesyła mi spore zestawy grafik wraz z animacją. Tak jest idealnie, żałuję tylko, że z wiedzą, jaką dysponujemy teraz, nie poznaliśmy sie kilkanaście lat temu.

Kiedy powstał pomysł czołgowej zręcznościówki?

Koyot1222: Na kilka miesięcy przed ogłoszonym konkursem na Retrokomp 2015 doszliśmy do wniosku, że nie skończymy naszego pierwszego projektu. Nasze wcześniejsze dema nie zadowalały nas pod względem jakościowym. Zrobiliśmy burzę mózgów i poszukaliśmy jakiegoś ciekawego i atrakcyjnego pomysłu na nową grę. Początkowo myśleliśmy o grze nawiązującą mechaniką do Bombermana, ale ostatecznie wybór padł na NES-owego klona Battle City. Nie chcieliśmy tworzyć portu, gdyż zależało nam na zrobieniu gry zupełnie od zera, która graficznie odpowiadałaby 16-bitowym standardom.
Juen: Dodam tylko, że pomysł zrobienia własnej wersji Battle City kiełkował w naszych głowach już od dłuższego czasu. Gdy tylko Koyot zaproponował taki projekt nie było już nawet sensu dyskutować o jakichkolwiek zmianach.

Jak długo trwała produkcja? Mieliście już wcześniej jakieś doświadczenie w GameDev-ie? Tworzenie TF nie było oczywiście waszym jedynym zajęciem?

Koyot1222: Całość prac była rozłożona na kilka miesięcy, a produkcja powstawała w naszym wolnym czasie. Miałem wiele koncepcji i długo nie mogłem się zdecydować

na ostateczny wygląd gry. Prowadziliśmy dosyć obszerną konwersację, wiele rzeczy dodawanych było „w biegu”, a kilka pomysłów usunęliśmy dopiero na etapie testów. Ja nie mam zbyt dużego doświadczenia w GameDev-ie, robiłem kiedyś jakieś elementy do gier, m.in. proste obiekty 3D, z większym lub mniejszym sukcesem. Równolegle tworzyłem również grafikę do gierki Fruit'Y grupy Retroguru. Juen ma sporo doświadczenia scenowego, robił wcześniej trochę koderskich rzeczy, a to bardzo cenna wiedza.
Juen: Ja osobiście akurat wtedy miałem trochę mniej czasu i to, co można było zobaczyć w konkursie, stworzyłem w jakieś dwa tygodnie, codziennie starając się znaleźć godzinę lub dwie. Potem miałem urlop, z którego wróciłem dopiero w dzień imprezy i gdyby nie ta przerwa w pracy to być może grę skończylibyśmy już wtedy. Ostatecznie mieliśmy na to więcej czasu, powstało kilka nowych pomysłów i mnóstwo zmian w grafice, dzięki czemu to wydanie jest na pewno lepsze niż wersja konkursowa.

Skąd czerpaliście inspirację? Czy wprowadziliście jakieś zmiany po otrzymaniu feedbacku graczy z wersji beta?

Koyot1222: Generalnie czerpię dużo graficznych inspiracji z gier firmy Nintendo. Przy TF przyglądałem się wnikliwie Battle City, Advance Wars, a także serii The Legends of Zelda. Starałem się wychwytywać szczegóły i tworzyć swoją spójną całość. Efekt widać na pierwszy rzut oka.
Juen: Testowaliśmy grę w swoim gronie, dzięki czemu mieliśmy testerów na miejscu, zbieraliśmy ich opinie i staraliśmy się wszystko poprawić. Wydaje mi się, że największym krytykiem grafiki Koyota byłem ja, a mojego kodu – Koyot, dzięki czemu od razu zwracaliśmy sobie uwagę, co naszym zdaniem idzie w dobrym kierunku, a co trzeba zmienić.

Czy po wydaniu gry wstrzymujecie nad nią prace, czy jednak będziemy mogli liczyć na kolejne usprawnienia i update'y?

Koyot1222: Aktualnie czekamy na to, co stanie się po premierze, czy gra się przyjmie. Wstępnie myśleliśmy o kilku usprawnieniach w rozgrywce i nowych misjach. Ale doszliśmy też do wniosku, że fajnie byłoby za jakiś czas mocno odświeżyć grę. Tworząc TF zrezygnowaliśmy też z kilku elementów, które być może pojawią się w jej drugiej części.
Juen: Na pewno jeśli będzie to konieczne to update'y się pojawią, ale nie chcemy się zablokować nad przerabianiem wciąż jednej i tej samej gry. W planach jest TF2, ale wtedy być może mało będzie to przypominało wersję oryginalną. Oprócz klasycznego TF istnieje także wersja specjalna wykonana dla konsoli IndieGo – znajduje się w niej dodatkowe 15 map dla rozgrywki typu Deathmatch, co daje łącznie pulę 30 map do losowania.

Czy TF będzie dało odpalić się na podstawowym procesorze 68k? Wspominaliście coś o specjalnym argumencie uruchomieniowym...

Juen: Gra wymaga mocy, której dostarcza już 020 i jest to tak naprawdę jedyny istotny wymóg. Grę można uruchomić na 000, ale ze względu na ślimacze tempo (50-60% prędkości) gra ma blokadę. Parametr powstał w celach testowych (klony mc68k oraz ACA).

> ***„Generalnie czerpię dużo graficznych inspiracji z gier firmy Nintendo. Przy TF przyglądałem się wnikliwie Battle City, Advance Wars, a także serii The Legends of Zelda.***

Porozmawiajmy o samej dystrybucji. Kiedy po raz pierwszy pomyśleliście, że gra może doczekać się wydania pudełkowego?

Koyot1222: Wydawało się nam, że samo ukończenie projektu tej gry wystarczy. Szczęśliwy zbieg okoliczności sprawił jednak, że Juen robi takie rzeczy na codzień, łatwiej więc było nam zająć się również pełną wersją pudełkową. Poskładałem graficznie rzeczy potrzebne do takiego wydania, a potem...
Juen: Chyba od początku wiedzieliśmy, że któraś z naszych gier musi mieć wydanie pudełkowe, nie mogło być inaczej.

Kto koordynował produkcję zewnętrzną i zajmował się składem, zamówieniami w drukarni, produkcją gadżetów, itp?

Koyot1222: Poczułem się odpowiedzialny za grafikę do samego końca, przygotowałem szatę graficzną podstawową, którą potem użyłem do okład-

ki, manuala i nadruków. Juen cierpliwie to wszystko przygotował, wydrukował i poskładał.
Juen: Koyot szybko i bez zastrzeżeń wykonywał wszystkie zapotrzebowania graficzne do realizacji fizycznej wersji gry. Oficjalnym dystrybutorem został portal *Amiga.net.pl*, który dzielnie zbierał zamówienia z Polski i zagranicy zapewniając bardzo dobry support zarówno jednym i drugim, za co jeszcze raz serdecznie dziękujemy i mamy nadzieję, że nasza ogólna współpraca na rzecz Amigi na tym się nie zakończy. Natomiast oficjalnym wydawcą gry jest firma CDLabel, którą prowadzę od 6 lat. Łączy ona profesję informatyczną (głównie programistyczną) oraz poligraficzną/reprodukcyjną, a od teraz także wydawniczą :) Zatem w takim oto gronie udalo nam sie w 100% legalnie stworzyć, wydać, wyprodukować i dystrybuować polską grę amigową...

Jaka była największa trudność do pokonania w wydaniu kolekcjonerskiej wersji pudełkowej?

Koyot1222: Długo zastanawiałem się nad wyglądem takiego wydania. Potem przyszła kolej na zaprojektowanie czytelnej instrukcji, co też nie było łatwym zadaniem. Na kilka dni przed wydaniem okazało się, że w hurtowni nie ma określonej ilości „papieru magnetycznego”. Trochę nam to wstrzymało całą „operację”.
Juen: Nawet chyba nikt nie zauważył, że magnes jest trochę mniejszy niż zapowiadaliśmy... Żeby zmieścić się w obiecanym terminie zdecydowaliśmy się na taki krok, mimo że dostawa papieru magnetycznego była tuż tuż, to i tak najważniejsze dla nas było dopilnowanie terminu wysyłki – dość już mamy poślizgów w amigowym świecie.

Czy jesteście zadowoleni z ilości chętnych na swoją grę? Skąd płyną zamówienia?

Koyot1222: Spodziewaliśmy się kilkudziesięciu zamówień, a przyszło ponad 200. Nie spodziewaliśmy się tak wielkiego odzewu. To zasługa wielu osób, które chętnie rozpowszechniały informacje o grze w internecie, stąd wiele zamówień pochodzących zza granicy. Mamy nadzieję, że gra będzie popularna i że trafi w gusta graczy. Fajnie byłoby zobaczyć kiedyś jakiś turniej i zawodników, którzy z wypiekami na twarzy walczą o punkty w naszym TF.
Juen: Nie znam dokładnych statystyk, ale z informacji od dystrybutora oraz zagranicznych forów wiemy, że zamówienia pochodzą z całego świata. Ilość zamówień jest bardzo zadowalająca, zwłaszcza, że był to preorder. Mam nadzieję, że po udostepnieniu gry w internecie pobrań będzie jeszcze więcej.

Czy cena nie jest jednak zbyt niska? Czym kierowaliście się przy jej ustalaniu?

Koyot1222: Ciężko wycenić taki niszowy produkt. W erze popularnych amigowych „białych kruków” cena może wydawać się niska. W stosunku do nowych gier cena może też być wysoka. Trudno to wypośrodkować. Akurat mamy tę wygodę, że nie pracujemy dla jakiejś dużej firmy, nie musimy

▼ **Anglojęzyczna okładka wersji pudełkowej gry Tanks Furry na Amigę.**



też z zysków opłacać naszej codziennej egzystencji. Pozwoliliśmy sobie na pewnego rodzaju prezent dla graczy.
Juen: Za granicą ta cena na pewno musi wydawać się śmiesznie niska, ale mieszkamy w Polsce, więc cena poniekąd dostosowana jest dla Polaków. Jeśli ktoś jest skłonny dać więcej to będziemy zadowoleni jeśli po prostu wesprze nasze kolejne projekty, których cena również powinna być stosunkowo niska, aby ludzie nie musieli stawać przed wyborem typu brać czy nie brać :)

Czy TF jest waszą pierwszą ukończoną gierką? Macie już kolejne plany?

Koyot1222: Pierwszą ukończoną. Pracujemy nad kilkoma innymi projektami. Chcielibyśmy, aby nasze tytuły były ciekawymi produktami często z opcją zabawy na kilku graczy. Pamiętam jak w czasach Amigi 500 niejednokrotnie chodziłem do kuzynów katować joye. To bardzo miłe i barwne wspomnienia, niestety kończące się wraz z nastaniem ery komputerów nowomodnych.
Juen: Co ciekawe, nie jest to pierwsza przez nas zaczęta gra, ale tak wyszło, że ją pierwszą ukończyliśmy. Było to spowodowane głównie tym, że taką grę można zrobić od razu, bez tworzenia ogromnej linii fabularnej, setek dialogów i liczenia ekonomii wykreowanego przez nas świata. To jest trochę jak z planszówkami – można zrobić super grywalną grę, ale ktoś przyjdzie i okaże się, że wymyślił prosty sposób na każdorazowe zwycięstwo. Więc taką grę trzeba testować, testować i jeszcze raz testować, później zmienić mnóstwo rzeczy i tak w kółko. My takiego problemu przy zręcznościówce nie mieliśmy i stąd decyzja o skończeniu wpierw tego projektu. Także chcieliśmy coś w miarę szybko pokazać, a nie tylko zapowiadać.

Na forum przewinął się screen będący sneak peakiem nowej gierki w stylu River Raid. Będzie to osobny tytuł, czy jakiś dodatek do TF?

Koyot1222: Chcieliśmy już od dłuższego czasu zrobić jakąś fajną strzelaninę. Wybór padł na River Raid. Tak jak w przypadku TF i Battle City, chcemy na własnych zasadach stworzyć grę duchem nawiązującą do legendy. Nie unikniemy pewnych podobieństw, technicznie gra będzie korzystać z podobnych graficznie rozwiązań, m.in. podstawowe klocki 16x16 pikseli. Będzie to jednak gra o zupełnie innej mechanice.
Juen: Chyba nie odbiegamy zbytnio od normy stwierdzeniem, że podobnie jak Battle City, tak i River Raid, jest świetną grą. Nie szukamy pomysłów na siłę w starych grach, jednak stworzenie gry na podstawach River Raid jest dla nas bardzo kuszące, więc warto spróbować, gdyż jest to taki tytuł, który dość łatwo będzie można dociągnąć do końca.

Jakie to uczucie móc komercyjnie wydać grę na niszowy system? Czy oprócz Amigi interesujecie się innymi retro platformami?

Koyot1222: Dla mnie to wielka i bardzo pozytywna przygoda. Wcześniej marzyłem, aby stworzyć choć jedną fajną grę na retro platformę. Bardzo pozytywny odzew motywuje mnie do dalszej pracy. Uwielbiam retro platformy. Ku przerażeniu mojej żony, jestem nadal wielkim fanem Super Nintendo, Gameboy-a Classic, Segi Mega Drive i Nintendo 64. Retro graniem udało mi się zarazić nawet najstarszego syna. On lubi gry nowomodne, ale granie z ojczulkiem w grę, której powstawania był wielokrotnym świadkiem, to trochę inna bajka.

> **„Pod uwagę brałem między innymi małe Atari oraz C64. Ostatecznie zdecydowałem, że Amiga to część mojego życia i jej należy poświęcić ten czas.**

Juen: Super, zwłaszcza że jest to właśnie Amiga. Bardzo długo zastanawiałem się nad tym, którą platformę wybrać do stworzenia nowej gry. Pod uwagę brałem między innymi małe Atari oraz C64. Ostatecznie zdecydowałem, że Amiga to część mojego życia i jej należy poświęcić ten czas :) Bardzo miło było mi wrócić do Assemblera 68k po tylu latach, zawsze byłem zwolennikiem kodowania, a na codzień jestem programistą, wiec to pozytywna odskocznia dla mnie. Hobbystycznie interesuję się wszystkimi platformami, co ukazuje moje zbieractwo. Nie wykluczamy możliwości wydania gier także na inne sprzęty, ale to już czas pokaże...

Dzięki za wasz czas i powodzenia w przyszłych projektach!

RECENZJA

Motörhead, hołd czy pogarda dla Lemmiego Kilmistera?

Recenzja: Petrichor

Koniec roku 2015 to smutny czas dla fanów ciężkiego brzmienia. W dniu 28 grudnia odszedł z tego świata Lemmy Kilmister, założyciel i frontman kapeli Motörhead. Postać tak barwna, że oprócz pojawiania się na scenie muzycznej, można było go także spotkać na ekranie naszych telewizorów, a nawet...naszych monitorów.

Dziś na tapetę bierzemy tytuł, w którym głównym bohaterem jest ten charyzmatyczny wokalista. Pewnie





większość fanów pamięta Lemmiego z relatywnie nowej gry *Brutal Legend*, w której udzielił on głosu i wizerunku jednej z postaci. Mało kto jednak pamięta, że osoba Lemmiego w grach pojawiła się dużo dużo wcześniej, bo w roku 1992 za sprawą małego studia Kaitsu Software, które wydało w swojej historii tylko jedną grę - *Motörhead.*

Możecie jej nie znać, bo gra przeszła raczej bez większego echa, a poniższy tekst pokaże Wam dlaczego tak się stało. *Motörhead* to jednodyskietkowy beat-em'up, czyli produkcja przypominająca nam stare dobre czasy salonów z automatami. Idziemy w niej ciągle w prawo, obijając coraz to innych przeciwników. Pamiętacie grę *Double Dragon*? Jeśli tak, to poczujecie się jak w domu.

W grze wcielamy się w postać nikogo innego, jak samego Lemmiego. Popadł on w małe tarapaty, bo zaraz przed koncertem, który miał zagrać, ktoś porwał mu resztę zespołu! Co robi Lemmie? Łapie browar w jedną rękę, gitarę w drugą i rusza na miasto, by uratować swoich kumpli z kapeli. Tak zarysowuje się fabuła.

Każdy poziom gry nawiązuje do innej stylistyki muzycznej. Wśród nich będziemy okładać muzyków country, zakwaszonych chłopaków rodem z Berlińskiej Parady Miłości, wpadniemy też do chińskiej dzielnicy, by spuścić łomot fanom Karaoke. Ponadto możemy rozprawić się z gothami i punkami, którzy pojawiają się na naszej drodze. Oczywiście, przeciwnicy pojawiający się w trzech różnych wariacjach będą chcieli pokrzyżować nasze plany ratunku kumpli i będą próbowali powstrzymać nas na każdym kroku.

Oponenci, idąc do walki z nami, wypchali sobie kieszenie różnymi przydatnymi gratami. Ponieważ nie są zbyt zręczni, upuszczają je. Wśród przedmiotów znajdziemy puszki z piwem, emblematy Motörhead i inne dziwactwa. Dzięki nim możemy uzupełniać sobie poziom życia, punkty, a także ładować specjalną broń, która sieje spusto-

szenie na ekranie.

Każdy poziom kończy się uratowaniem jednego kumpla. Wsiadamy wówczas na motor i podczas jazdy między poziomami zbieramy przedmioty, które nas wzmocnią w kolejnym etapie. Na końcu podróży bierzemy udział w swoistej mini-grze, w której to musimy np. łapać kufle z piwem, zabierać gruppie do taksówki.

Taki właśnie jest *Motörhead*. Powtarzalny do bólu... każdy etap to kolejna identyczna nawalanka ze zmienioną scenerią. W grze przygrywa nam metalowa muzyka, w której dominuje elektryczny gitarowy rift. Graficznie Motörhead prezentuje się całkiem w porządku, postać Lemmiego jest trochę karykaturalna, ale to nie przeszkadza. Etapy są ładnie zaprojektowane i łatwo zgadnąć, jaki styl muzyczny reprezentują.

Niestety, ze smutkiem przyznaję, że *Motörhead* to gra słaba. Nie reprezentuje ona sobą nic specjalnego i skierowana jest chyba tylko do mega-fanów zespołu. Inni powinni ją sobie tak naprawdę odpuścić. Chyba że chcecie złożyć pokłon Lemmiemu – wtedy ją sobie odpalcie, a na CD na full włączcie *The Ace of Spades*. Lemmie pewnie ucieszyłby się bardziej z tego drugiego, a przemilczał to pierwsze…

Motörhead

Wydawca: **Kaitsu Software**
Rok wydania: **1992**
Platforma: **Amiga**

6 4 2





AMIGA

RECENZJA

Lemmings

Recenzja: Petrichor

Lemingi właśnie obchodzą swoje 25 urodziny! Kto by pomyślał, że minęło już ćwierć wieku od kiedy to zobaczyliśmy te prześmieszne zielone czuprynki na ekranach naszych „przyjaciółek”.

Celem gry jest doprowadzenie do wyjścia tytułowych Lemingów, małych stworków ubranych w niebieskie kubraczki i noszących zielone czupryny. Zadaniem gracza jest tak kierować grupą stworków, by doprowadzić je bezpiecznie do wyjścia. Lemingi, jak to Lemingi, nie za bardzo wiedzą po co i gdzie idą, tak więc kiedy trafią na przeszkodę, odwracają się na pięcie i ruszają w przeciwnym kierunku.

> ***W roku 2004 „RetroGamer” wpisał „Lemmings” na miejsce 21 najlepszych retrogier wszechczasów***



Gra podzielona jest na oddzielne plansze. W każdej z nich droga do wyjścia utorowana jest różnymi przeszkodami. Zadaniem gracza jest przydzielanie Lemingom odpowiednich zadań/umiejętności dostępnych w każdej planszy; na przykład, można kazać Lemingom przekopywać się w poziomie, wspinać, czy też budować most (można nawet poświęcić życie stworka i go wysadzić w powietrze). Oczywiście – im dalej w przysłowiowy las, tym trudniej, ilość dostępnych umiejętności jest ograniczona lub częściowo wyłączona, przeszkody są coraz trudniejsze, albo mamy mniej czasu, by doprowadzić naszych podopiecznych do wyjścia. Jak sami widzicie, założenia gry są naprawdę proste i to one chyba przeświadczyły o tym jak popularna stała się ta seria.

Trochę historii. Pierwsza gra z serii *Lemmings* została stworzona przez Szkockie studio DMA Designs (tak! to ci sami, którzy w 1999 stworzyli serię GTA) i wydana przez Psygnosis w 1991 na Amigę oraz Atari ST. Gra została napisana przez dwóch programistów: Davida Jonesa, oraz Mike´a Dailly´ego. Panowie wpadli na pomysł tej gry w sierpniu 1989 roku, kiedy to pierwszy z nich eksperymentował z prostymi animacjami w *Deluxe Paint* podczas prac przy grze *Walker*. Okazało się, że stworzona animacja ludzika mogła być zapętlona w nieskończoność – widząc tę animację jeden z pracowników DMA Design stwierdził „że jest to materiał na grę!”. Zaraz po tym powstała nazwa gry – „Lemmings”. Tak zrodził się pomysł, który doprowadził to narodzin Lemmingów. Jak wspominają panowie ze studia w lekturze *The Lemmings Story*, praca nad grą była dobrą zabawą, szczególnie miło wspominają oni tworzenie etapów w grze. Ponieważ wszystkie poziomy były tworzone przy użyciu interfejsu znanego z *Deluxe Paint*, a wszyscy pracownicy studia znali ten program, każdy z nich mógł tworzyć nowe poziomy. Skutkowało to niekończącą się rywalizacją między członkami studia o stworzenie coraz to trudniejszego etapu, oraz wymyślaniem coraz to nowszych metod na przejście danej planszy. Bo właśnie w tym tkwiła esencja gry – każdy poziom można było przejść na kilka różnych sposobów. W ten

oto sposób rozpoczęło się długie życie serii „Lemmings”.

Od roku 1991 aż do roku 2005 powstało 9 odsłon tej popularnej serii, jedne mniej, drugie bardziej popularne.

Oczywiście część pierwsza była największym sukcesem. Magazyn *Next Generation* umieścił ją w roku 1996 na ósmym miejscu najlepszych gier wszechczasów, *Amstrad Action* dał grze jedną z najwyższych ocen w historii tego magazynu, a w roku 2004 *RetroGamer* wpisał *Lemmings* na miejsce 21 najlepszych retrogier wszechczasów. O popularności gry może także świadczyć fakt, że sprzedała się ona w nakładzie 15 milionów kopii, co na grę z wczesnych lat 90-tych jest nie lada sukcesem!

Założenia gry były kontynuowane jeszcze w grze „Lemmings 2: The Tribes”, która została całkiem ciepło przyjęta, ale nie zdobyła takiej popularności jak część pierwsza. W roku 1994/95 na Amigach z kośćmi AGA pojawiła się gra *All New World of Lemmings* (w Ameryce wydana pod nazwą *The Lemmings Chronicles*), wciąż trzymająca się klimatu poprzedników i będąca tak naprawdę ostatnim tytułem czerpiącym z pierwowzoru. Z czasem jednak seria zaczęła odbiegać od pierwotnych założeń, czy to zmieniając typ rozgrywki na bardziej zręcznościowy (jak to miało miejsce w *Lemmings Paintball*), czy też przechodząc na popularny w danych latach tryb 3D (*Lemmings 3D*). Żadna z tych zmian i nowszych części nie dorastała oczywiście do pięt pierwowzorowi i jej bezpośrednim sequelom. Mowa tutaj o *Oh, no! More Lemmings* i *Holiday Lemmings*, które pomimo tego, że są dodatkami do pierwszej gry, zostały wydane jako osobne publikacje.



Niestety, z czasem seria zaczęła tracić na popularności, a coraz to dziwniejsze wariacje rozgrywki, które dla przykładu oferowała gra *Lemmings Revolution*, byłby po prostu kolejnym gwoździem do trumny tej świetnej serii. W roku 2005 małe stworki miały jedną prawie udaną próbę reanimacji, kiedy to na konsolę PSP został wydany re-boot serii. Niestety, od czasu wersji na PSP nic nowego się w serii *Lemmings* nie pojawiło.

Na szczęście fani o Lemmingach nie zapomnieli! Od czasu do czasu organizują oni parady, podczas których wędrują przez miasta w różnych zakątkach świata w przebraniach Lemmingów. Ponadto władze miasta Dundee w Szkocji, z którego pochodzą developerzy, zbudowały na cześć małych stworków pomnik, dając Lemingom wieczną chwałę. Chociaż jestem pewien, że fani serii nie potrzebują pomników, by patrzeć na te zielone skaczące czuprynki z nostalgią.

> ***Władze miasta Dundee w Szkocji, z którego pochodzą developerzy zbudowały na cześć małych stworków pomnik, dając Lemingom wieczną chwałę.***



Lemmings

Wydawca: **Psygnosis**
Rok wydania: **1991**
Platforma: **Amiga**

10 10 10

WYWIAD

SID Adventures: Jammer

Autor wywiadu: GeoAnas; korekta: Tomxx



Kamil Wolnikowski – w świecie demosceny C64 znany jako Jammer – jest utalentowanym polskim muzykiem SID, który również tworzy oprawę dźwiękową dla gier wydawanych na nowoczesne platformy, w tym te mobilne. Jego przygoda z chipem SID rozpoczęła się w 1993 roku, choć na scenie zagościł dopiero w 2001 i do tej pory aktywnie udziela się w kilku grupach (zasłynął z kilku dem grupy Samar Productions).

GeoAnas: Jesteś aktywnym demoscenowcem już niezły kawał czasu. Co takiego odnalazłeś w C64, że postanowiłeś tworzyć w ramach związanej z nim sceny?

Jammer: Commodore 64 to jeden z najważniejszych etapów mojego dzieciństwa. Podczas gdy inne dzieciaki goniły się po krzakach i grały w piłkę, ja pisałem obciachowe gry w BASIC–u i próbowałem sił w komponowaniu przy pomocy Voice Trackera 4 (z kiepskim rezultatem, czego można doświadczyć, zaglądając do mojego folderu ze starociami na HVSC). Tak, w ogóle, to moją przygodę z C64 zacząłem jako uparty ośmiolatek, a dwa lata później powstały moje pierwsze SIDy – mniej więcej w 1993 roku. W tym samym czasie zacząłem zaczytywać się w magazynie „Commodore & Amiga" i powoli uzmysławiać, że istnieje społeczność podobnych mi maniaków C64. Odkryłem, że organizują spotkania, konkursy, jednak nie miałem odwagi, żeby złapać z nimi jakikolwiek kontakt. Powodu do płaczu jakkolwiek nie mam – można powiedzieć, że wkroczyłem na scenę we właściwym momencie (2001/2002), co też zazębiło się z osiągnięciem przeze mnie wieku dorosłego. Poza tym, nie musiałem się już tak bardzo wstydzić efektów swojej twórczości (no, powiedzmy). :D

Początkowo scenowanie zrodziło się z dziecięcej miłości (jak i w większości przypadków), ale z czasem moje priorytety się zmieniły. Bezwarunkowe oddanie się C64 zaczęło ewoluować w specyficzny rodzaj masochizmu w postaci wyciskania totalnego maksimum ze skromnego sprzętu. Myślę, że jak dotąd właśnie tym kieruję się w swoich pracach.. SID to w gruncie rzeczy bardzo fajny syntezator, który zestarzał się jak wino i dotąd potrafi mile zaskoczyć i moich słuchaczy, i mnie samego. Sama brać scenowa okazała się być zgrają lekko zadziornych, ale równocześnie oddanych tematowi pasjonatów, z którymi od razu znalazłem wspólny język – to naprawdę wspaniałe uczucie wiedzieć, że są dookoła ludzie tacy jak ty, interesujący się tym samym i czerpiący ze scenowania tyle samo przyjemności. Mogę uważać się za szczęściarza będąc świadkiem wspaniałego okresu dla sceny, w którym ilość produkcji zamieniła się w jakość – scenowcy dojrzali, nabrali doświadczenia. Wielu z nich przekuło swój talent ze sceny na przyszły zawód, a to z powrotem zaprocentowało w ich scenowej działalności. Wiem, że niektórzy wolą złote lata 80–90–te – nudne scrolle, paskudne logosy i kawałki z Future Composera, ale to nie mój świat. Cieszę się strasznie, że utknąłem właśnie tu i właśnie teraz.

Możesz pochwalić się odpowiednią edukacją muzyczną, czy jesteś samoukiem?

Zdecydowanie samouk – żadnej szkoły muzycznej, lekcji fortepianu, ani akademii. Wciąż uczę się we własnym zakresie nowych rzeczy o kompozycji, aranżacji i produkcji – swoim tempem, ale konsekwentnie. Żałuję nieco, że nie opanowałem do tej pory żadnego instrumentu. Jeśli miałbym wybierać, byłaby to perkusja – próbowałem ze dwa razy i było całkiem przyjemnie. Poza tym nieźle idzie mi beatbox (albo tylko mi się tak wydaje). ;)

Czy udzielasz się również na demoscenie innych platform?

Mój romans z PC był króciutki – w 2005 roku zostałem zaproszony przez nieaktywną grupę ALLien Senses. Poza tym, w 2001/2002 intensywnie komponowałem na Impulse Trackerze, co też częściowo wiązało się z moją inną miłością – grą Unreal/Unreal Tournament i pierwszą iteracją silnika Unreal Engine, która ujrzała światło dzienne w 1998. Do tej pory istnieje bardzo skromna, ale jednocześnie oddana scena poświęcona tworzeniu swoich dodatków do w/w tytułów. Moje starsze utwory z Impulse Trackera (tzw. moduły muzyczne) można znaleźć na stronie AceMana – http://modules.pl. Niektórych nie da się już słuchać, ale to też jednak moja historia ;) Z przyjemnością spróbowałbym także innych chipów muzycznych – choćby POKEYa z Atari 800XL/65XE, TIA z Atari 2600 i innych. Ostatnio naszło mnie na SNESa, na którego powstaje podobno świetny tracker.

Który model SIDa to twój faworyt? 6581 czy 8580?

Zdecydowanie 8580, który według mnie jest dużo bardziej elastyczny i pozwala na więcej tricków – wszystkie moje sztuczki i kruczki są krojone właśnie pod 8580 ;) Naturalnie, uwielbiam brudne i kwaśne brzmienie starego SIDa – do pewnych rzeczy jest niezastąpiony, a talenty takie jak Soren (kiedyś Jeff) wyciskają z niego siódme poty (a nawet nieco porządniejszego basu, hehe :D).

Zostając przy SIDzie, co myślisz o jego emulacji? Mam na myśli SwinSID i SwinSID Nano. Projekt powinien się dalej rozwijać? Używasz któregoś z tych urządzeń? Czy SID doczeka się kiedyś idealnego następcy?

Moje doświadczenie ze SwinSIDem i wiedza na jego temat są szczątkowe. Miałem okazję posłuchać brzmienia głównie na którejś edycji Silesia Party (prawdopodobnie trzecia). Z całym szacunkiem do autora, brzmiało to według mnie kiepsko, chyba że głównym celem była nie tyle wierna emulacja, co jakakolwiek alternatywa. Demówki na stronie SwinSID również nie zachwycają. Jeśli miałbym wybierać, zdecydowanie wolę HardSIDa. Z drugiej strony, programowa emulacja SIDa bardzo się poprawiła – czasy, kiedy źródło w Goat Trackerze, playback w SidPlayu i playback na prawdziwym C64 były w ogóle niepodobne do siebie, szczęśliwie odeszły w niepamięć i nie ma niespodzianek, kiedy eksperymentuję z brzmieniem. Totalna emulacja 1:1 nie jest aż tak istotna – każdy pamięta prawdziwe brzmienie C64 nieco inaczej, bo i też do różnych sprzętów komputer był podpinany ;)

Jakie są twoje ulubione trackery? Na jaką platformę? Emulacja, czy prawdziwy sprzęt?

Jestem zdecydowanie „emu–lamerem" :D Mój wybór do tworzenia sidów to cross–platformowy Goat Tracker, skompilowany utwór sprawdzam przy pomocy SidPlay 2.6. W międzyczasie stary, poczciwy C64 kurzy się w szufladzie, ale mam okazję posłuchać swoich utworów również na prawdziwym sprzęcie. Cóż – życie... Do profesjonalnego muzykowania służą mi FL Studio i Adobe Audition, ale to już programy dalekie od trackerów. Jak już wcześniej wspomniałem, używałem kiedyś także Impulse Trackera.

Mógłbyś zaprezentować swoje studio? Jakim sprzętem dysponujesz? Uchylisz rąbka tajemnicy?

Mój pokój w obecnym stanie jest bardzo niefotogeniczny – uwierz mi, że będziesz mi wdzięczny za oszczędzenie tego widoku :D W skrócie, profesjonalne utwory i SIDy tworzę na tym samym sprzęcie. Jako że używam PC i emulatora, korzystam z karty dźwiękowej E–MU 0404 USB – stara, ale niezawodna. Do tego para mocarnych KRK VXT8, które są nieco zbyt spore na mój metraż. Tworzenie SIDów przy użyciu studyjnego sprzętu naprawdę robi różnicę – Linus (Sascha Zeidler) także to potwierdzi ;)

> ***„Wkroczyłem na scenę we właściwym momencie (2001/02), co też zazębiło się z osiągnięciem przeze mnie wieku dorosłego. Poza tym, nie musiałem się już tak bardzo wstydzić efektów swojej twórczości.***

Jak wygląda typowy dzień w studio?

Zazwyczaj albo pracuję, albo marnuję czas – zdecydowanie wolę to drugie :D Zgaduję, że średnio interesuje cię profesjonalna praca, więc pytanie dotyczy SIDów. Mam mocne ciągoty w kierunku improwizowania, co wyraźnie słychać w utworach (no, niestety)

– jestem człowiekiem, który nienawidzi planować rzeczy, przygotowywać ich, i który nie ma pojęcia, co zrobi jutro albo za pięć minut. Zwykle zaczyna się od impulsu, nagłego pomysłu, który od razu staram się przenieść na docelowe medium, wliczając w to, rzecz jasna, pomysły na SIDy. Pomysły przychodzą błyskawicznie, od razu lądują w Goat Trackerze, po czym zwykle mi przechodzi, zaczyna mnie to drażnić i większość projektów ląduje w szufladzie. Na szczęście niektóre projekty odkopuję po jakimś czasie, a nawet kończę :D Tak to wygląda.

Od dłuższego czasu jestem fanem grupy „Samar Productions", a Ramos był dla mnie kimś więcej, niż przyjacielem. Jesteś w grupie od 2002 roku; opowiedz proszę, jak się w niej znalazłeś.

Bez niespodzianek – zaprosił mnie Ramos :D Pierwsze utwory wypuszczałem pod szyldem MultiStyle Labs. Istniał w tym czasie polski portal zrzeszający użytkowników C64 oraz sceny, prowadzony przez Bzyka, właśnie z grupy Samar. Już wtedy łatwiej było nawiązać kontakt z nowymi scenowcami, a Ramos mnie po prostu wypatrzył. Tęsknię za gościem – był jedyny w swoim rodzaju.

Kiedy myślę o Samarze, przychodzi mi do głowy fantastyczna produkcja – „Dream Travel, 100%". Jak długo tworzyliście to demo?

Stworzyłem soundtrack do wersji 90%, ale później niestety brakło czasu z tytułu innych zobowiązań, więc nie miałem już czasu na skończenie materiału pod 100%. Moim utworem zajął się potem Randall (Michał Hoffmann) i dopasował go do nowego timeline'a dema. Trochę kręciłem nosem na to, co się stało z paroma momentami muzyki, ale za to uwielbiam autorski już SID Michała, skomponowany do drugiej połowy produkcji. Ale, koniec końców, ludziom bardzo się podobało, więc nie ma o czym gadać ;) Co do dema – Skull bardzo mocno uparł się, aby w samym środku dema umieścić rozwleczony i nudny fragment z rysowaniem fraktala, co spotkało się z dezaprobatą i ze strony Isildura (Dominik Szrama), który rysował grafikę, i mojej. Jako że późniejsze recenzje dema odnosiły się krytycznie do tego rozwiązania, Skull na pewno wyciągnął wnioski :) Bez względu na ten detal demo jest wciągające, stylowe i wypełnione ciekawymi pomysłami. Jakbyś jeszcze nie wiedział – czepialski ze mnie chujek ;)

„Samar Productions" wypuścili kolekcje muzyczne – „SID Dualux" oraz stworzoną niedawno „New Horizons", które wykorzystują odpowiednio Stereo SID (2SID) oraz 3SID. Widzę, że grupa wspiera używanie rozbudowanych konfiguracji SIDa. Czy także jesteś fanem takich rozwiązań? Planujesz komponować pod to utwory?

Jestem zachwycony tym, co można osiągnąć, korzystając z kilku kostek naraz. Kolekcja Conrada (Owen Crowley – twórca SID Dualux) strasznie mi się podobała. Szkoda, że Owena zmęczyło scenowe życie – nerkę bym oddał za jego nowe SIDy :(Ja sam mogę pochwalić się już kilkoma 2SIDami i były to ciekawe projekty. 3SID to nieco większy problem, jako że Goat Tracker nie wspiera tej ilości chipów, jednakże udało mi się chałupniczo skleić razem zwykły utwór i 2SIDa – da się, ale nie polecam. SIDWizard – edytor muzyczny dla zwykłego C64 stworzony przez Hermita, pozwala na bezproblemową przesiadkę na 3SID i natychmiastowe cieszenie się efektami pracy – na pewno spróbuję kiedyś tym się pobawić.

Zorganizowałeś dwa konkursy muzyczne – „Je suis #Drax" oraz „Je suis#Linus". Skąd taki pomysł?

Ogólnie bardzo lubię naśladować style – świetna metoda, aby analizować SIDa, rozwiązania innych muzyków, a przy okazji nieco się popisać (żenujące, wiem ;)) W pewnym momencie zaświtała mi myśl, że może inni muzycy też lubią to robić, więc pokusiłem się o eksperymentalny konkurs. Pierwsza edycja nawet się udała, więc postanowiłem kontynuować. Druga edycja, tj. „Je suis #Drax", początkowo zapowiadała totalną klapę, ale

TOP 15 utworów Jammera wg ocen CSDB

1. Amen, Bigbeat Brother! (2015) - 9.9
2. Foregone Destruction (2016) - 9.8
3. Mr Marvellous (2006) - 9.5
4. Floatee (2003) - 9.5
5. Club Style (2004) - 9.4
6. Yet Bigger Beat (2012) - 9.3
7. Hot Mommas (2007) - 9.3
8. Teh Disco (2006) - 9.3
9. Linusz Sucks Hard! (2015) - 9.2
10. 5 A Dub (2016) - 9.1
11. Jaxxer (2015) - 9.1
12. Rocco Siffredi Invades 1541-II (2008) - 9.1
13. Odyssey (2007) - 9.1
14. Even Uneven (2016) - 9.0
15. Drum Fool (2008) - 9.0

pod koniec deadline'u ludzie zaczęli nadsyłać prace konkursowe i mogłem już odetchnąć. Trzecia edycja przed nami, ale nie zdradzę, kogo tym razem będziemy imitować ;) Mam nadzieję, że uczestnicy mają tyle samo przyjemności z konkursu, co ja sam.

„Caren and Tangled Tentacles" jest świeżą przygodówką, która przenosi nas do złotej epoki point'n'clicków ze stajni „Lucas Arts". Gra jest świetna i odniosła sukces. Jesteś autorem ścieżki dźwiękowej do tejże produkcji – opowiesz nieco o jej powstawaniu?

Ach, Caren to jeden z najciekawszych, jeśli nie najciekawszy, projekt na C64, w jakim brałem udział. Veto (Oliver Lindau) zwrócił się z prośbą o oprawę audio od razu do mnie, jako że potrafię stworzyć na C64 nieco bardziej złożone dźwięki, które mogą posłużyć w grze. Implementacja dźwięku była nie lada wyzwaniem, jako że punktem wyjściowym były muzyka i efekty dźwiękowe odgrywane symultanicznie. Niestety Goat Tracker okazał się niezbyt dobry pod tym kątem, więc postanowiliśmy nie iść na kompromisy – albo gra wypasiona muzyka, albo wypasione efekty dźwiękowe (które, technicznie rzecz biorąc, też są utworami z Goat Trackera). I była to słuszna decyzja. W temacie formy muzycznej, zacząłem od utworu na kształt „Day Of The Tentacle" – nazwałbym to Alanem Silvestri wymieszanym z wesołym, oldskoolowym plumkaniem na smyczkach. Mnie się materiał podobał, ale Enthusi (Martin Wendt) miał mieszane uczucia i ustaliliśmy, że soundtrack będzie się obracał w klimatach lat 80 (sama gra też do nich nawiązuje). Aranżacja muzyki Jana Sebastiana Bacha w końcowej scenie była notorycznie proponowana przez Martina – po kilkukrotnej dyskusji pomysł przeszedł i scena finałowa wyszła bardzo fajnie :) Ogólnie świetny projekt, a na dodatek bardzo możliwe, że praca nad nim będzie wciąż trwała :P

„Demoscena Commodore 64 zapoczątkowała cały ruch demoscenowy, który trwa aż do dzisiaj". Zgadzasz się z tą tezą?

Cóż, jestem zbyt młody, żeby wypowiedzieć się na ten temat konstruktywnie ;) Zakładam, że sieć Compunet była kołem zamachowym dla całej historii demosceny, ale to nie moje lata. Robiłem wtedy jeszcze w pieluchy, że tak to ujmę :D

Jakie są twoje prognozy dotyczące sceny C64? Pojawia się jeszcze w jej szeregach świeża krew? Jakie cuda da się jeszcze wycisnąć z SIDa?

Cóż mogę rzec... Każdego roku pojawiają się świeży ludzie (niektórzy w chwili obecnej może już nie tak świeży), często zaskakując świetną jakością produkcji, więc scena może spać spokojnie. Stinsen, MCH, Wiklund – 10 lat temu raczej o nich nie słyszałeś, prawda? ;) Co więcej, sporo młodzieży połknęło bakcyla retro i indie, a stąd już bardzo niedaleko do demosceny. Jak już wcześniej wspomniałem, demoscena stała się bardziej profesjonalna, jeśli chodzi o jakość produkcji. Wiele scenowców ma już na karku 40 a nawet 50 lat, część z nich przeniosła swoje umiejętności scenowe na zawodowy grunt – przykładowo graficy stali się świetnymi artystami webowymi. Na zasadzie sprzężenia zwrotnego, umiejętności rozwinięte na profesjonalnym gruncie zaprocentowały z powrotem na scenie – sam możesz zauważyć, jak dzięki temu zmienił się design produkcji scenowych, timing, co graficy potrafią wycisnąć ze standardowych trybów C64 albo jakie skomplikowane efekty koderzy potrafią płynnie wyświetlić. Recz jasna, narzędzia crossplatformowe bardzo w tym pomogły. W temacie cudów z SIDa – THCM to tu zdecydowanie słowo klucz. Przez dziesiątki lat C64 straszyło potworną jakością sampli – ludzie uciekali z konkursów na najlepsze sample i nikomu na nich specjalnie nie zależało, poza paroma zapaleńcami. Nagle to się całkowicie zmieniło. Czas na cuda, zdecydowanie ;)

Jakie plany odnośnie twoich projektów?

MultiStyle Labs na pewno coś wypuści, ale więcej szczegółów nie zdradzę. EXclusive ON też planuje kolejne produkcje. Z planami Samaru nie jestem obecnie bardzo na bieżąco, więc się tutaj nie rozpiszę. Sięgając do moich własnych projektów – mam ich setki na dyskach i Dropboksie – tradycyjnie czekają na lepsze czasy ;) Niektóre z nich zdecydowanie powinny zostać ukończone.

Dziękuję za poświęcony czas!

Dziękuje, to była dla mnie przyjemność!

KUNG-FU MANIACS TRILOGY

Recenzja: Minimoog

„King Bruce Lee Karate Mistrz" – swego czasu śpiewał wybitnym, niskim głosem Piotr Fronczewski (polski aktor i piosenkarz) pod pseudonimem „Franek Kimono". Czy temat karate/ninja/kung-fu/Chiny nie jest już wyczerpany? Jak się okazuje – bynajmniej!

Łeee! Podli kolesie z Blapsville ukradli mi robocika! – takie zdanie motywuje naszego bohatera do walki







z wszędobylskim złem. Mistrz Wspaniałości, w którego się wcielamy, musi stawić czoła chińskim bandziorom, by odzyskać utraconą zabawkę chłopca o polsko brzmiącym nazwisku Podznowski (oryg. Podznofsky). Walka toczy się w miejscowości najgęściej zaludnionej przez wojowników ninja – Blapsville, a wyprawa w sam jej środek może okazać się trudna dla samego Mistrza Wspaniałości.

Alf Yngve, znany ze swoich SEUCK'owych dzieł, takową historię snuje w swojej grze *Kung-Fu Maniacs*. Wykonana w Sideways SEUCK'u, gwarantuje niełatwą rozgrywkę. Jak to zwykle bywa w tego typu produkcjach, łatwiej jest tu stracić życie, niż je zdobyć. Mistrz Wspaniałości narażony jest na ataki ze wszystkich stron, więc zbyt wolna reakcja przyniesie rychłą zgubę. Z racji tego, że gra powstała w SEUCK'u, nie zawsze wszystko w niej „zaskoczy" – stąd też owa zbyt wolna reakcja nie jest zjawiskiem rzadkim.

Gra ma ładną grafikę. Podróż przez różne poziomy miasta prezentuje się atrakcyjnie, sprajty są proste, ale przejrzyste. Produkcje Alfa Yngvego tym właśnie się charakteryzują – przejrzystością wyglądu, także nic nie miesza się ze sobą, jest zrobione proporcjonalnie i porządnie. Jest to duży plus tej trudnej do przejścia gry.

W grze słyszymy bardzo porządną muzykę. Jest to standard w grach Yngvego, ponieważ często – jak również tutaj – pomaga mu Richard Bayliss.

Sporą innowacją, odróżniającą Kung-Fu Maniacs od innych produkcji SEUCK'owych, jest zmienność broni. Zebranie odpowiedniej liczby punktów daje nam możliwość korzystania z broni dalekiego zasięgu – energetycznej kuli (a przynajmniej na coś takiego ona wygląda). Wcześniej mamy do dyspozycji jedynie kopniaki i uderzenia pięściami, co w gruncie rzeczy

jest bardzo ryzykownym i mało skutecznym sposobem walki.

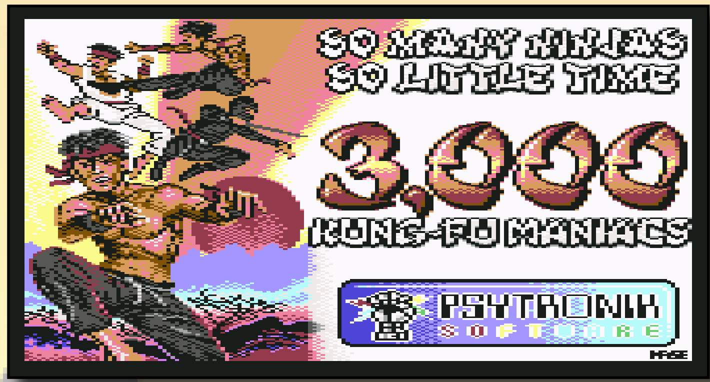
Gra posiada humorystyczne zakończenie, które obejrzeć mogą niestety jedynie wybrani. Powiedzieć wam, nie powiedzieć, powiedzieć, nie powiedzieć… No dobra, powiem! Gra kończy się wyniosłą przemową Mistrza Wspaniałości na temat potrzeby zaprowadzania pokoju, unikania argumentów siłowych w rozwiązywaniu konfliktu, brania cnotliwych autorytetów – słowem polityczne gadanie, które zwykle i tak nie ma pokrycia z rzeczywistością. Wiedzą to słuchacze Mistrza Wspaniałości, szybko bowiem na ekranie pokazują się wymowne literki „z z z”, a po pewnym czasie na mówcę spada wieki napis „The end”.

> ***„Podróż przez różne poziomy miasta prezentuje się atrakcyjnie, sprajty są proste, ale przejrzyste. Produkcje Alfa Yngvego tym właśnie się charakteryzują – przejrzystością wyglądu, także nic nie miesza się ze sobą.***

Autor przewidział, że po piątej próbie ukończenia 1.000 Kung-fu Maniacs możemy mieć już nieco dość, dlatego na dwóch dyskach mieści się nie tylko gra, ale też kilka mini gier. Jedną z nich jest, znany nam już z SEUCK Compo 2015, Snatch McBlagger – ucieczka z więzienia sympatycznego, wąsatego rabusia. Ponadto mamy do dyspozycji bardzo ładnie zrobionego, klasycznego, wojskowego shoot´em upa pod nazwą Flying Cobra. Utrzymany we wschodniej tematyce jest za to dodatek Nervana, który niestety nie działa zbyt dobrze, komputer się przeciążą, wskutek czego ani poruszać się nie da, ani strzelać, zatem – ciągle się ginie.

Ponieważ gra, którą opisuję, nosi nazwę Kung-Fu Maniacs Trilogy, więc skoro „Trilogy”, to przydałaby się jeszcze chociaż jedna część (a najlepiej dwie)… O tym autor też nie zapomniał, ponieważ na drugim dysku znajduje się druga część. Tym razem gra jest jeszcze trudniejsza, a rozgrywka odbywa się z bliższej „kamery” – sprajty nie są tak małe. Wrogowie tak obficie strzelają pociskami, a nasze uderzenia są tak nieprecyzyjne, że kończymy bez żyć znacznie szybciej, niż w pierwszej części. Ale za to godne pochwały jest bardzo staranne i miłe dla oka wykonanie.

Nie będę mówił wiele więcej, tylko zachęcę Was do zagrania w Kung-Fu Maniacs Trilogy i sprawdzenia, czy wszystko, co piszę, jest prawdą. Zatem – niech moc będzie z Wami! Ups… przepraszam, to nie ten film…









KUNG-FU MANIACS TRILOGY

Wydawca: **Psytronik**
Rok wydania: **2015**
Platforma: **C64**

8 10 5



JOHNNY PRZEDSTAWIA

Okładkę dzisiejszego numeru narysowałem już w 2014 roku. Rysowałem sporo portretów postaci historycznych: Józefa Piłsudskiego, Witolda Pileckiego, Wincentego Witosa... Narysowałem też Mieszka I. Bez większych planów. Problemem było to, że za czasów Mieszka I nie było – oczywiście – aparatów, nie ma też wiele obrazów władcy. Najbardziej znany to ten z banknotu dziesięciozłotowego, ale jest też obraz Jana Matejki, na którym się wzorowałem, choć gdzie mi do mojego imiennika?! Mam nadzieję, że praca wyszła przyzwoicie.

Minęły blisko dwa lata. W jeden piątkowy wieczór zadzwonił do mnie Arek i zapytał czy narysowałbym okładkę do następnego numeru K&A. Potem dodał, że miałaby to być jedna postać, postać historyczna. Jeszcze raz otworzyłem folder ze skanami tego rysunku. Do istniejącego wizerunku dodałem tło. Nie chciałem, żeby rysunek był czarno-biały, więc dodałem kolor w tle. Tak, aby nabrała patriotycznego charakteru. Cieszę się, że ta praca się przydała. Warto czasem siąść do portretu postaci historycznej.

Jan Lorek

